

UNIVERZA V NOVI GORICI  
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

**SPLETNA ZGODBA**

Optimizacija spletnega animiranega stripa

DIPLOMSKO DELO

**Marko Por**

Mentor za praktični del: doc. Robert Černelč  
Mentor za teoretični del: doc. dr. Peter Purg

Nova Gorica, 2015

UNIVERZA V NOVI GORICI  
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

**DIPLOMSKO DELO**

**Spletna zgodba: Optimizacija spletnega animiranega stripa**

TEORETIČNO DELO:

Spletna zgodba: Optimizacija spletnega animiranega stripa

Mentor: doc. dr. Peter Purg

PRAKTIČNO DELO:

Misfit's Heart

Mentor: doc. Robert Černelč

Kandidat: **Marko Por**

Številka indeksa: 69900901

Oddelek in študijska smer: Digitalne umetnosti in prakse – animacija

Nova Gorica, januar 2015

## **ZAHVALA**

Zahvaljujem se vsem, ki ste me pri pisanju in izdelavi diplomske naloge podpirali in spodbujali.

## POVZETEK IN KLJUČNE BESEDE

Živimo v času, kjer tehnologija dnevno spreminja in oblikuje naše življenje. Vpliv opazimo na različnih področjih, zanima pa nas predvsem vpliv tehnologije na umetnost in zabavno industrijo. V teoretičnem delu diplomske naloge se posvečam optimizaciji stripa za splet.

V prvem delu naloge raziskujem zgodovino pripovedi zgodbe v povezavi z razvojem novih medijev. V tem poglavju me zanimajo tudi struktura zgodbe in pravila stripa. V drugem delu naloge se osredotočam na splet in njegovega uporabnika. Preučujem njegove navade in preference. Tretji del naloge je posvečen animaciji.

Ugotovitve uporabljam pri razvoju praktičnega dela diplomske naloge – spletnem animiranem stripu.

Ob koncu vse ugotovitve povzamem ter se sprašujem o prihodnosti pripovedi zgodbe v obliki spletnega animiranega stripa.

### **Ključne besede:**

Internet, splet, zgodba, pripoved, strip, animacija, gif, uporabniški vmesnik, uporabniška izkušnja.

## ABSTRACT AND KEYWORDS

We live in a time where technology affects and shapes our daily lives. Its impact can be seen in various areas, but we are most interested in its effect on arts and the entertainment industry. In the theoretical part of the thesis I focus on optimizing comics for the Web.

In the first part of my research I explore the history of storytelling in connection with the development of new media. I also focus on the story structure and comics rules. The second part is about the Web and the user. I study his habits and preferences. The third part is dedicated to animation.

The findings are used in the development of the practical part of my thesis – an animated web comic.

Finally, I summarize all the findings and am wondering about the future of storytelling in the form of an animated web comic.

### **Keywords:**

Internet, web, story, storytelling, comics, animation, gif, user interface, user experience.

# KAZALO

<b>I VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE</b>	<b>8</b>
<b>1 UVOD</b>	<b>8</b>
<b>2 ZGODBA (raziskava iz stališča zgodbe)</b>	<b>9</b>
2.1 Uvod – Moč zgodbe	9
2.2 Zgodovina	10
2.2.1 Vrste zapisa zgodbe skozi zgodovino (do stripa)	10
2.3 Elementi in lastnosti dobre zgodbe	20
2.3.1 Tema in sporočilo	20
2.3.2 Struktura	20
2.3.3 Liki	21
2.3.4 Prostor/scena	22
2.3.5 Slog in perspektiva	23
2.3.6 Raziskava	23
2.5 Svet stripa	24
2.5.1 Sestavni elementi stripa	24
2.6 Digitalna zgodba	31
2.6.1 Digitalna produkcija stripa	31
2.6.2 Digitalna dostava	34
2.7 Spletna digitalna zgodba	34
2.7.1 Oblike digitalne spletne zgodbe	35
2.8 Povzetek	36
<b>3 SPLET IN UPORABNIK (raziskava iz stališča medija in uporabnika)</b>	<b>37</b>
3.1 Uvod – Čar spleta	37
3.2 Razvoj medija	37
Splet 1.0	37
Splet 2.0	37
Splet 4.0	38
3.3 Spletne strani skozi čas	38
3.4 Uporabnik	39
3.4.1 Statistika vsakdanje uporabe spleta	39
3.4.2 Lastnosti uporabnika	42
3.4.3 Spletno mesto	43
3.5 Povzetek	46
<b>4 ANIMACIJA V DIGITALNEM ANIMIRANEM SPLETNEM STRIPU</b>	<b>47</b>
4.1 GIF	47
4.1.1 Razvoj in uporaba	47
4.2 Povzetek	49
<b>5 UMESTITEV IN PRIMERJAVA PRAKTIČNEGA DELA</b>	<b>50</b>
5.1 Sodobniki in podobna dela	50
5.1.1 RepoGhost: Thunderpaw, spletni animirani strip	50
5.1.2 Ryan Woodward: Bottom of the Ninth, animirani strip za tablične računalnike	50

5.1.3 Vincent Giard: Bol, spletni animirani strip	51
5.1.4 Nwain by Terrana Cliff, spletni animirani strip	51
5.1.5 Thriftwood by Richey Ellinor, spletni animirani strip	51
5.1.6 Moth by Kat Rush, spletni animirani strip	52
5.1.7 Nevermind the Bullets by Steaw Web Design, spletni animirani strip	52
5.2 Moje delo – Misfit's Heart (v izdelavi)	52
<b>6 ZAKLJUČEK</b>	<b>55</b>
<b>II LITERATURA IN VIRI</b>	<b>56</b>
<b>PUBLIKACIJE</b>	<b>56</b>
<b>VIDEO VIRI</b>	<b>56</b>
<b>SPLETNI VIRI</b>	<b>56</b>
<b>III SEZNAM SLIKOVNEGA GRADIVA</b>	<b>64</b>
<b>IV SEZNAM PRILOG NA ELEKTRONSKEM NOSILCU</b>	<b>66</b>
<b>V SEZNAM ZASLUG</b>	<b>66</b>
<b>VI O AVTORJU</b>	<b>66</b>
<b>VII IZJAVA O AVTORSTVU</b>	<b>66</b>

# I VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE

## 1 UVOD

**Začelo se je s tremi statičnimi risbami.** Po vrnitvi z dopusta sem poln občutkov in navdiha na digitalni papir »izlil« tri različne občutke, snovane na podlagi doživetij in pričakovanj. **Vedel sem, da želim motive na risbah videti v gibanju.** To je bilo septembra 2013.

Skozi jesen želja ni usahnila, in kmalu so bile narejene prve testne animacije. Za risbo sem uporabljal program Adobe Photoshop CS6, saj je to moje domače delovno okolje. Za animiranje sem iskal in testiral različne programe, vendar sem bil povsod razočaran. Odločil sem se, da tudi animacijo opravim v – čeprav za ta namen včasih rahlo nerodnem – domačem okolju – Photoshopu.

Vedel sem, da želim te tri takrat testne animacije predstaviti eno ob drugi, kot celoto. Ker gre za digitalno obliko je bilo jasno, da bo zadeva živel v digitalnem okolju, za ogled bomo potrebovali monitor. Živimo pa v 21. stoletju, kjer se večina informacij širi prek spleta. Animacije bi lahko kot posamezne slikovne datoteke spustil v medmrežje in jih prepustil naključnosti ob ogledu ali jih združil v eno datoteko in gledalca utrujal s količino informacij ter morda povzročil kakšen epileptični napad. **Kmalu mi je bilo jasno, da bom animacije predstavil na tem posvečenem spletnem mestu.** Tu so se stvari obenem zakomplicirale (postaviti bo treba spletno mesto) in dobile zagon ob misli na možen končni produkt. Ker z našimi tremi animiranimi risbami vstopamo v novo okolje neskončnih zmožnosti, bi seveda radi izkoristili vse mamljive opcije in funkcije spleta. To je narekovalo odločitev, da bo projekt domoval na spletnem mestu, narejenem po meri. Ker sem že imel nekaj izkušenj z gradnjo na spletu, sem se zadeve lotil sam. Poznal sem osnove programskih jezikov HTML in CSS, kmalu pa sem ugotovil, da bo potrebno še znanje programskega jezika JavaScript.

Pol leta kasneje je bil postavljen prototip, ki je prinašal spremembe. Ob razvoju spletnega mesta sem ugotovil, da bo obiskovalec morda razočaran nad količino vsebine, prav tako pa bi ga s tremi soslednjimi animiranimi risbami pustili malenkost zmedenega. **Potrebujemo zgodbo!** Programiranje je bilo na pavzi, snovala se je zgodba, oblikoval sem like, risal in animiral sem nove kadre.

Kmalu je bilo tudi jasno, da bo projekt moje diplomsko delo. Ob raziskovanju sem ugotovil, da podobni primeri na spletu seveda že obstajajo, kar mi je potrdilo smer dela, obenem pa mi je predstavljalo izziv. To je vodilo do **raziskovanja načinov in trikov pripovedi in snovanja zgodbe ter preučevanja navad spletnega uporabnika in uporabniške izkušnje na spletu,** čemur se posveča tudi **moja diplomska naloga.**

V nalogi raziskujem zgodbo, strip, njegovo zgodovino in pravila, splet in uporabnika ter spletno animacijo. Ugotovitve primerjam in apliciram na praktičnem delu naloge, animiranem spletnem stripu z naslovom Misfit's Heart. Raziskave temeljijo na virih, za zapis uporabljam pokončno pisavo (primer), skoraj vsaki raziskavi pa sledi avtorjev komentar in navezovanje vsebine na praktični del naloge, za katerega uporabljam ležeč stil v navednicah in odebelitev naslova (*»primer Misfit's Heart«*). Vključujem tudi slike delovnih verzij projekta.



## 2 ZGODBA (raziskava iz stališča zgodbe)

### 2.1 Uvod – Moč zgodbe

Zgodbe povezujejo ljudi. Preko njih lahko učimo in se učimo, delimo izkušnje ali se poistovetimo z zgodbo, se zabavamo ali ohranjamo kulturno dediščino, iščemo smisel in definiramo identiteto. Navedena dejstva so rezultat izkušenj in vrste raziskav o moči zgodbe, ki si jih lahko podrobneje ogledamo v sledečih odstavkih.

V diskusiji z naslovom *Harnessing the Power of Stories* z Jennifer Aaker, profesorico marketinga na šoli Stanford Graduate School of Business, najdemo podatek, da si ljudje preko zgodbe zapomnijo 22-krat več informacij, kot ob prebiranju golih dejstev. (Jennifer Aaker, 2013) Sklepamo lahko, da se **preko zgodb hitreje učimo**.

Psiholog Dan Johnson je objavil študijo, kjer je učinek zgodbe opazoval pri povečani empatiji s subjektom, predvsem v primerih, kjer je bil subjekt zgodbe »outsider«, pripadnik druge kulture, rase ali vere. Povzamemo lahko, da so zgodbe univerzalne in imajo kot take moč povezovanja med kulturami, jeziki in generacijami. (Delistraty 2014; cv: Dan R. Johnson, 2014) Torej **preko zgodb delimo izkušnje ali se poistovetimo s tujo zgodbo**.

V raziskavi Fritza Heiderja in Marianne Simmel na fakulteti Smith so leta 1944 na 34 študentih testirali človekovo željo po smislu, redu in logiki. Študentom so pokazali krajši film, v katerem so se dva trikotnika in krog pomikali po zaslonu, četrti lik, kvadrat, pa je ostal statičen na robu slike. Po ogledu so študenti podali svoje mnenje o filmu. 33 od 34-ih študentov je ob ogledu filma geometrijskim objektom pripisalo čustva in občutke – krog je bil zaskrbljen, trikotnik ubogi, kvadrat pa zafrustriran. (Delistraty, 2014; cv: Heider, Simmel, 1994) Sledi sklep, da **preko zgodb iščemo smisel**.

Ob pripovedi zgodbe naj ne bi profitiral samo poslušalec, temveč tudi pripovedovalec, ki se lahko šele ob pripovedi zave pomena zgodbe. Znano je tudi zdravljenje preko pripovedi zgodbe (»narrative therapy« in »cure narrative«), kjer lahko bolnik z umestitvijo problema/bolezni v svojo življenjsko zgodbo vidi celoto in problem zazna kot trenutno stanje ali celo kot priložnost za izboljšanje. (Narrative therapy, 2015)

**Preko spomina z zgodbo torej definiramo sebe in okolje.**

Zgodba potrebuje pripovedovalca, avtorja, ki lahko s pripovedjo glede na raziskave močno vpliva nase in na bralca/gledalca. To je lahko zelo dobra motivacija za uspešno pripoved kvalitetne zgodbe.

*»Misfit's Heart: V zgodbi delim osebno izkušnjo, s katero želim poudariti moč ljubezni. Tega sem se zavedal šele ob pripovedi/realizaciji. Gledalec lahko ob ogledu dobi nov zagon za iskanje svoje ljubezni, prav tako pa tudi zanimanje za razvoj tehnologije ali se celo navduši nad surfanjem na valovih.«*

## 2.2 Zgodovina

Sestavni deli zgodbe so lahko govor, pisana beseda, kretnje, slike, zvočni zapis, video in še kaj. Pester nabor današnjih medijev avtorjem omogoča celovito izražanje ter zadovoljevanje skoraj vseh čutov bralca/gledalca preko zgodbe, na daljavo in s časovnim zamikom. Včasih ni bilo tako, saj so zgodbe potovale počasneje ter bile težje dostopne. Skozi zgodovino pa se je nosilec spreminjal in omogočal nove načine pripovedi zgodb ter dostopa do njih. Vsaka novost je bila revolucionarna.

### 2.2.1 Vrste zapisa zgodbe skozi zgodovino (do stripa)

#### 2.2.1.1 Govor

Pripoved zgodbe s pomočjo govora je močna oblika pripovedi. Fizična prisotnost pripovedovalca in poslušalcev omogoča tesen in intimen stik med njimi. Pripovedovalec zgodbe skozi pripoved razkriva svoje poglede in občutke, lahko pa je prisoten tudi element improvizacije.

Začetke pripovedi zgodbe s pomočjo govora je težko določiti, saj je tudi teorij o razvoju govora več. Pripovedovanje naj bi izhajalo iz večernega druženja, kjer so ljudje govorili o strahovih, prepričanjih in podvigih. Velikokrat pa so si že na začetku (in tudi kasneje), bojda ob govorni pripovedi, pomagali s kretnjami, plesom in risbami.

(Oral storytelling, 2014)

Pripovedovanje zgodb s pomočjo govora je zahtevalo fizično prisotnost pripovedovalca in poslušalcev. Za dobro pripoved so bile potrebne tudi dobre retorične sposobnosti pripovedovalca in pa smisel za improvizacijo. S tem se govorna pripoved pri produkciji popolnoma razlikuje od kasnejših medijev, kjer lahko zapis in recepcija zgodbe potekata v različnem prostoru in času, brez fizičnega kontakta pripovedovalca in gledalca/bralca/poslušalca. Lahko sklepamo, da je bila takratna publika bolj željna fizične interakcije ali je šlo zgolj za edino opcijo?

#### 2.2.1.2 Risba

Pri zgodovini risbe imamo več dokazov o razvoju, začetki pa naj bi bili vezani na pojasnjevanje osnovnih življenjskih veščin, prikazovanje okolice in izražanje. Risbe so se ohranile na skalah, segajo pa do 40.000 let pred našim štetjem. Med prvimi so znane jama Chauvet-Pont-d'Arc v Franciji, kjer gre za risbe vsaj trinajstih različnih živali, jama El Castillo v Španiji, kjer so na stenah našli odtise rok, kasneje pa jama Lascaux v Franciji in pa Altamira v Španiji. Risba se kasneje razvija po celem svetu, razvije se tudi produkcija in uporaba različnih pigmentov iz rastlin in živali. Skozi čas se na področju risbe pojavi mnogo različnih motivov in stilov. (History of painting, 2015; Cave painting, 2014)

Pri risbi avtor s pomočjo barve in podlage prikazuje svoja doživetja in občutke. S tem sedanji in prihajajoči okolici omogoči vpogled v predmet risbe skozi njegove oči. Gledalci lahko seveda risbo interpretirajo po svoje, a vseeno menim, da se lahko preko risbe globoko povežejo z avtorjem. Za vsako risbo pa seveda stoji tudi zgodba, katere domet je bil v preteklosti še vedno precej omejen, dandanes pa ni več tako.

### 2.2.1.3 Besedilo

Razvoj pisane besede je potekal skozi slike. To je bil proces, ki naj bi se začel leta 3200 pred našim štetjem v Mezopotamiji, čeprav dokaze razvoja najdemo tudi drugje. Za zapis so uporabljali klinopis, kasneje se pri Egipčanih prične uporaba papirusa. Razvoj pisave se kmalu orientira proti črkam, kar sproži razvoj različnih literarnih zvrsti in širjenje zgodb po celem svetu. (History of writing, 2015)

Razvoj besede je še posebej dobro služil pri opisovanju daljših in kompleksnih vsebin, saj bi za podobno nalogo z risbo verjetno porabili več časa in ustvarili nekaj nesporazumov. Prava magija pa se zgodi, ko prefinjenost besedila združimo z globino in vizualno močjo risbe.

### 2.2.1.4 Strip

Strip kot oblika pripovedi je sicer izum 19. stoletja, a prvi približki segajo že v čas egipčanskih slik in grških ornamentov. Kasneje, v 2. stoletju našega štetja, je bila v Rimu zgrajena Colonna Traiana, na kateri simboli v sosledju opisujejo bitke med predniki Italijanov in Romunov. Znan je tudi Tapisserie de Bayeux, kjer je na 70 metrov dolgi in pol metra visoki vezeni tkanini prikazano sosledje dogodkov do okupacije Anglije v 11. stoletju. V tistem času je bil na Japonskem aktiven tudi Toba Sojo, duhovnik s smislom za humor, ki je na zvitke papirja v sosledju risal podobe živali s človeškimi lastnostmi. V 14. stoletju je bil na drugi strani sveta narejen Codex Zouche-Nuttall, ki na štirinajstih sekcijah na živalski koži opisuje bojne in politične podvige kraljestva Tilantongo pod vodstvom bojevnika Eight Deer Jaguar/Tiger Clawja. Vsi ti »stripi« pa so bili žal takrat na voljo samo tedanji eliti.



S 1: Izsek iz Tapisserie de Bayeux, 1066

Naslednji korak za razvoj stripa je bil izum tiska, ki je strip lokacijsko osvobodil. Prve oblike so vključevale verske teme, a kasneje, v 17. in 18. stoletju, se je takratna oblika stripa srečala tudi s političnimi in socialnimi temami, razvila sta se karikatura in govorni oblaček.

Med prvimi je znan Francis Barlow z delom *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (1682), kasneje pa tudi pionir zaporednih slik zahodnega sveta William Hogarth, ki je ustvaril sosledje slik z naslovom *A Harlot's Progress* (1731) in nato še *A Rake's Progress* (1735), kjer se je norčeval iz moralnih vrednot takratnega časa. Med Hogarthove sodobnike uvrščamo še Jamesa Gillraya, Georga Cruikshanka in Thomasa Rowlandsona.

Z industrijsko revolucijo je napredoval tudi tisk, kar je omogočilo izdajanje časopisev in revij. Te publikacije so za prikaz političnih in socialnih situacij uporabljale ilustracije. Kmalu pa je s sosledjem slik eksperimentiralo tudi večje število umetnikov.

V 19. stoletju je strip z napredkom tiska začel dobivati svojo znano podobo. *The Glasgow Looking Glass* (1825) avtorja Williama Heatha po nekaterih mnenjih velja za prvi pravi strip (*History of comics*, 2014), kasneje znan kot *The Northern Looking Glass*, ki je smešil modo in politiko takratnega časa. Imel je vse elemente modernega stripa, vključno s slikami, govornim oblakom (»speech bubble«) in karikaturο.

Kasneje je bil v Franciji znan tudi Švicar Rodolphe Töpffer, ki pa na začetku svojega dela ni jemal preveč resno, temveč bolj kot hobi. K objavi ga je spodbudil prijatelj, Töpfferjeva dela (*Histoire de M. Jabot*, *Monsieur Crépin*, *Histoire de M. Vieux Bois* ...) pa so bila kasneje objavljena v časopisu in se izkazala za uspešna.

V deželi vzhajajočega sonca je bilo takrat lažje tiskati kombinacijo slike in besedila, saj so zaradi velikega števila znakov japonske »abecede« slika in besedilo odtisnili skupaj z ene plošče. Rezultat tega je več predhodnikov mange, med njimi ukiyo-e, toba-e, kibyoshi in ukiyo-zoshi. Takrat je na Japonskem mojster Katsushika Hokusai ustvarjal ukiyo-e slike in prve manga (japonski strip) risbe. Kasneje, ko se je Japonska bolj povezala z Zahodom, je britanski novinar na Japonskem leta 1862 razvil revijo *The Japan Punch*, leta 1887 pa je francoski učitelj začel z izdajo revije *Toba-e*. Obe reviji sta vključevali slike s tekstom, popularnost teh revij pa je vodila k razvoju moderne mange.

Razvoj tiska in s tem večja cenovna dostopnost je privedla do tedenskih in mesečnih časopisev in revij v Evropi in Združenih državah Amerike, med njimi je bilo veliko tudi ilustriranih. Strip je postal vse bolj pogost, objavljali so ga britanska ilustrirana revija *Punch*, nemški *Fliegende Blätter* in pa francoski *Le Charivari*, medtem ko sta bila v Združenih državah Amerike popularna *Judge* in *Puck*. *Fliegende Blätter* je leta 1865 objavil strip *Max und Moritz* avtorja Wilhelma Buscha, kjer je pripoved zgodbe potekala v rimani besedi ter ob strani črnega humorja. Strip je bil velika inspiracija za Rudolpha Dirksa, ki je kot nemški imigrant v Ameriki v sodelovanju z ilustratorjem in pisateljem Haroldom Knerrom leta 1897 ustvaril strip *The Katzenjammer Kids*, kasneje pa v lastni režiji tudi strip *The Captain and The Kids*, po katerem so kasneje ustvarili tudi animirano risanko.

Leta 1867 se je v britanski humoristični reviji *Judy* pojavil strip *Ally Sloper's Half Holiday*, avtorja C. H. Rossa in njegove žene, ilustratorke Emilie de Tessier. Leta 1884 se je na račun popularnosti lika Allyja Sloperja strip razvil v samostojno revijo, s čimer je postal prvi tedenski strip, ki je vseboval ponavljajoč se lik – Allyja. Tiskan je bil v črno-beli tehniki, dolg je bil 8 strani, priljubljenost pa je bila največja med predstavniki delavskega razreda.



S 2: Charles Henry Ross, Ally Sloper's Half Holiday, 1886

Leta 1890 sta se pojavila še dva stripa v obliki revije – Comic Cuts in pa Illustrated Chips, ki sta prav tako uveljavila tradicijo britanskega stripa. Comic Cuts je izhajal redno kar dobrih 60 let, kar je nanoslo 3006 različnih izvodov. Kasneje je sledila še kopica podobnih revij, med

njimi Funny Cuts, Snap Shots, The Joker in ostale. Povečanje konkurence je povzročilo zniževanje cene in s tem tudi kvalitete.

Vzporedno se je v Združenih državah Amerike s stripom uveljavljal Richard F. Outcault, avtor stripa Buster Brown in lika The Yellow Kid, pri katerem je uporaba govornega oblaka in oblika stripa narekovala prihodnost zvrsti. V prvih desetletjih dvajsetega stoletja so s pomočjo časopisov redno izhajali tudi stripi Foxy Grandpa, Krazy Kat in Mutt and Jeff (prvi dnevni strip). Večina takratnih zgodb je bila humorističnih, zato se jih je prijelo poimenovanje »the funnies« in »the comics«. Kasneje so priljubljene stripe iz časopisov in revij tudi v Združenih državah Amerike strnili v zbirke, med njimi so Famous Funnies in Funnies on Parade. Z ločevanjem stripa od časopisa in revije pa je strip kmalu dobil tudi svojo dolgotrajno obliko, ki je zvrst tudi fizično ločevala od ostalih. Harry Wildenberg in Max C. Gaines sta takratno obliko revije prepolovila in z dodatkom barvnega tiska dobila obliko modernega stripa dvajsetega stoletja.

V začetkih dvajsetega stoletja pa opazimo tudi vse večjo popularnost stripa v Evropi. Britanski strip se je obrnil na mlajšo publiko s stripoma The Dandy in The Beano, na Nizozemskem pa so lahko prebirali strip The Adventures of Tintin avtorja Hergéja.

Na Japonskem se je vpliv zahodnega sveta poznal na razvoju mange. Umetnik Rakuten Kitazawa je ustvaril strip Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu, kasneje pa še revijo Tokyo Puck, v kateri je prikazoval japonske risbe in stripe. Znan je tudi po liku Miss Haneko. Kitazawa je po mnenju nekaterih zgodovinarjev sedaj znan kot oče moderne mange (Aoki, 2015).

(Sabin, 1997; Gravett, 2004; History of comics, 2014)

Začetki stripa so bili pestri, razvoj tehnologije in potreba po izražanju sta vplivala na razvoj medija. Resnost tem v stripih so zamenjali satira (verjetno je bila potreba po smešenju družbe večja od potrebe po dajanju smiselnih napotkov) in otroške teme. Kaže, da strip ni namenjen višjemu sloju.

**Zlata doba stripa (1930–1950)** (izraz uporabi Richard A. Lupoff v članku Re-Birth revije Fanzine's Comic Art)(Golden Age of Comic Books, 2014)

Strip se je razvil v specifično obliko zabavne industrije po letu 1938, ko sta Jerome Siegal in Joseph Shuster ustvarila Supermana. Prva izdaja serije Action Comics je naznanjevala nov žanr, ki predstavlja mejnik v zgodovini stripa, žanr superherojev. Eno leto kasneje DC Comics (takrat Detective Comics) predstavijo tudi Batmana. Popularnost superherojev je vodila do stvaritve likov, kot so Wonder Women, Captain America, Captain Marvel, The Flash in pa The Green Lantern. Popularen je bil tudi junak Plastic Man podjetja Quality Comics in pa Spirit izpod rok Willa Eisnerja.

Na razvoj žanra je vplival čas druge svetovne vojne. Takrat je bilo veliko zanimanja za socialne reforme in patriotizem, kar so Marvel Comics (takrat Timely Comics) s pridom uporabili pri zasnovi lika Captain America, ki na eni izmed sličic celo udari Hitlerja.





S 3: Jack Kirby in Joe Simon, Naslovnica stripa Captain America, 1941

Konec druge svetovne vojne pa je naznanjeval tudi spremembe na področju stripa. Uporaba atomske bombe se je odrazila na snovanju likov, kot so Atomman, Atomic Mouse in Atomic Rabbit. Poleg superherojev pa v ta čas spadajo tudi nadvse popularni stripovski junaki, kot sta Donald Duck in Mickey Mouse.

Na Japonskem je bila takrat popularna manga avtorja Osamuja Tezuke z naslovom Mighty Atom (v Združenih državah Amerike – Astro Boy) in strip Sazae-san avtorja Machike Hasegawe. Oba lika sta bila pozorna na družbene vrednote, kar je bil rezultat razvoja novega povojnega sistema.

(History of comics, 2014)

Strip v tem obdobju diha z družbo, saj skupni sovražnik rodi prijateljstvo. Skupni cilji in povezanost ameriškega naroda omogočajo življenje superherojev v stripih, kjer se lahko preko njih bralci poistovetijo z dogajanjem, povezanim z vojno.

**Srebrna doba stripa (1956–1971)** (izraz je uporabil Scott Taylor v sekciji pisem bralcev v stripu Justice League of America)(Silver Age of Comic Books, 2015)

Žanr superherojev je kot posledica konca vojne upadal, razvijali so se stripi z različnimi novimi žanri, med njimi kriminalka, ljubezenska zgodba in grozljivka. Prav tako pa je s popularnostjo televizije upadala popularnost stripa, na slabši razvoj medija pa je vplivalo tudi povezovanje mladoletnih prestopnikov z novimi žanri stripa (kriminalka), kar je vodilo do vzpostavitve odbora Comics Code Authority za nadzorovanje vsebine stripov.

Z začetkom šestdesetih let pa je stripovska industrija že kazala znake okrevanja. Za mejnik se šteje četrti izvod stripa Showcase z junakom The Flash, kar nakazuje k obujanju žanra superherojev. A superjunaki srebrne dobe so se spremenili. Sedaj so avtorji prikazovali tudi njihove pomanjkljivosti in slabosti, človeško naravo. Popularna je bila ekipa likov Justice League of America stripovske produkcijske hiše DC Comics (Julius Schwartz, Murphy Anderson, Gil Kane in Joe Kubert) in pa Marvelov odgovor, The Fantastic Four avtorjev Stana Leeja in Jacka Kirbyja. Med popularnimi liki sta bila tudi Spiderman in Hulk, ki sta kot izobčena ali izgubljena pripadnika družbe nagovarjala takratno disorientirano publiko.

Stripovska produkcijska hiša Harvey Comics se je v tej dobi iz žanra grozljivke refokusirala na občinstvo, sestavljeno iz mlajših otrok, posebej deklic. Dell Comics pa so nadaljevali z izdelavo stripovskih grozljivk, medtem ko je Gold Key Comics v stripih začel uporabljati znane Warner Bros Cartoons like, med njimi tudi Bugs Bunnyja.

V srebrni dobi pa se je razvila tudi produkcija samozaložniških stripov in gibanje Underground Comix. Stripi tega gibanja niso upoštevali smernic odbora Comics Code Authority, prikazovali so bolj odrasle teme, v vsebini je bilo veliko uporabe drog, seksa in nasilja. Med znanimi so dela God Nose avtorja Jacka Jacksona, The Adventures of Jesus avtorja Franka Stacka in pa Zap Comix avtorja Roberta Crumba.

Doba se zaključi okoli leta 1970 z upadom prodaje stripa Green Lantern in predajo pravic uporabe novi ekipi ustvarjalcev in s smrtjo lika Gwen Stacy v stripu Spiderman.



V tem času pa je na Japonskem rastla popularnost mange, kjer sta se razvila dva stila, shōnen manga za fante in shōjo manga za dekleta. Takrat je bil znan strip Ribon no Kishi avtorja Osamuja Tezuke in Mahōtsukai Sariei avtorja Mitsuteruja Yokoyame.

(Sabin, 1997; Gravett, 2004; History of comics, 2014)

Strip se razvija v različne smeri in uveljavlja kot medij več kot ene družbene skupine.

**Bronasta doba stripa (1971–1980)** (izraz uporabi revija Overstreet Price Guide)(Bronze Age of Comic Books, 2014)

Začetek dobe so oznanjali prehodi in upokojitve takratnih mojstrov stripa. Opaziti je bilo poudarek na tabu temah, kot so uporaba drog, alkoholizem in onesnaževanje. V tem obdobju so bile vidne tudi spremembe v distribuciji, kjer se je masovna prodaja na stojnicah umikala specializirani prodaji dražjega produkta v specializiranih trgovinah, popularnost je upadala, cena stripa pa naraščala.

V tem obdobju se je večjo pozornost posvečalo tudi avtorjem stripov in ne samo produkcijskim hišam. Avtorji so pridobili več pravic. Poudarek je bil tudi na različnih stilih risbe, med znanimi imeni so bili Neal Adams (Green Lantern/Green Arrow), Bernie Wrightson (Swamp Thing), Frank Miller, John Byrne, George Pérez in ostali.

Dobo so zaznamovala tudi združevanja različnih likov v eno zgodbo, celo likov različnih produkcijskih hiš – Superman vs. the Amazing Spider-Man, Batman vs. Hulk in X-Men vs The New Teen Titans.

Comics Code Authority je leta 1971 omilil stroga pravila, kar je privedlo do novih stripov kot so Swamp Thing, Ghost Rider in The Tomb of Dracula, ki so mešanica likov z nadnaravnimi sposobnostmi in pridihom grozljivke. Opazimo tudi povečano povezovanje stripa z ostalimi panogami zabavne industrije.

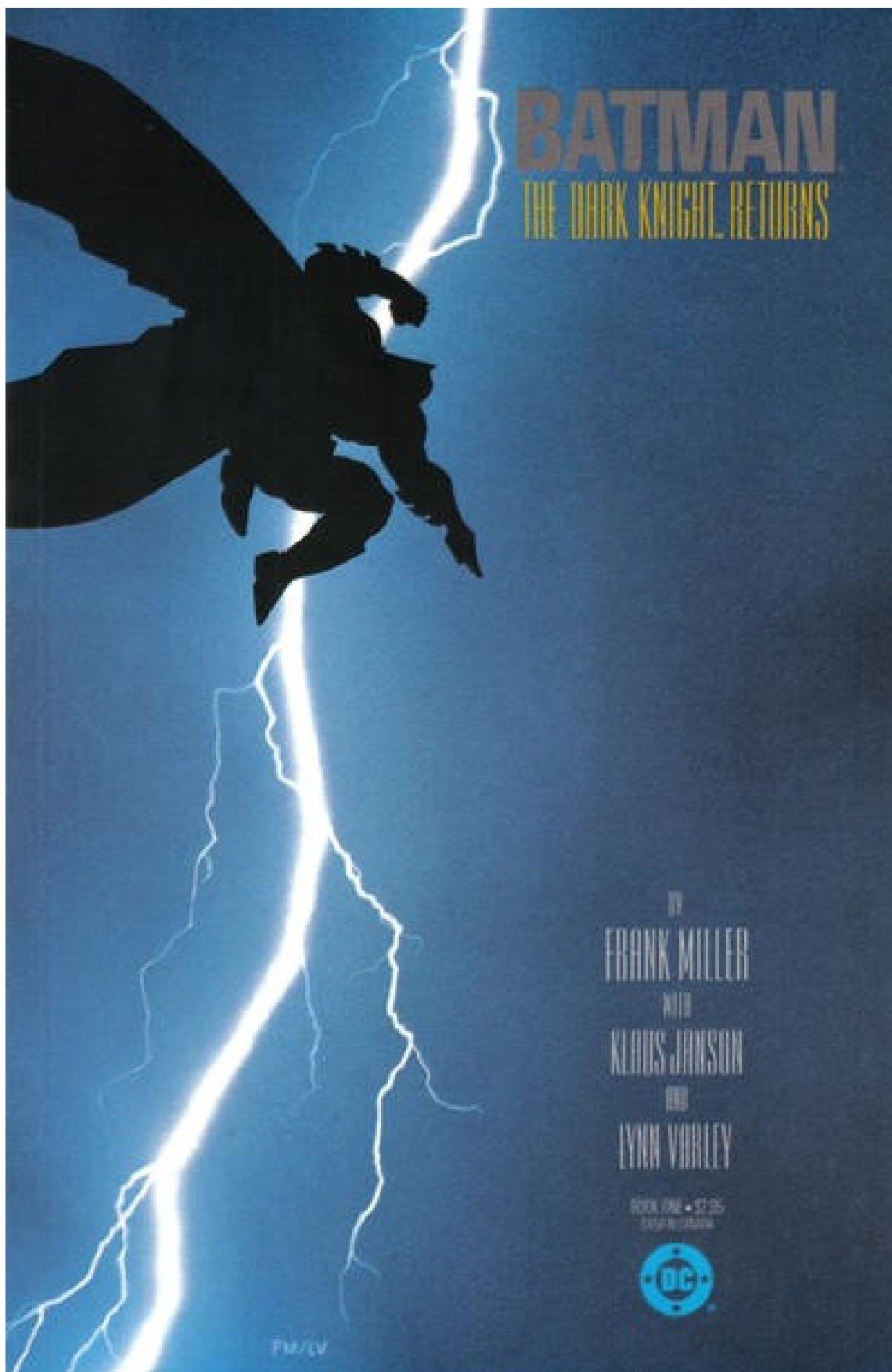
Razvijajo so se tudi nove oblike stripa, med njimi Eisnerjev grafični roman (»graphic novel«) leta 1978, ki je z novim imenom bežal od zatona stripovske industrije.

Japonska manga je medtem prodirala v Združene države Amerike. Prva prevedena dela so Area 88, Legend of Kamui in Mai the Psychic Girl. Vpliv mange se je opazil tudi na delih ameriških avtorjev, npr. Ben Dunnova Ninja High School in Barry Blairjev Samurai.

Konec bronaste dobe je opažen tudi s pojavom temačnejših stripov v Združenih državah Amerike, med njimi sta Watchmen (Alan Moore in Dave Gibbons) in Batman: The Dark Knight Returns (Frank Miller).

(Sabin, 1997; Gravett, 2004; History of comics, 2014)

Strip je postajal kulten.



S 4: Frank Miller, Naslovnica stripa Batman: The Dark Knight Returns

**Moderna doba stripa (1987–sedanjost) (nepotrjen izraz)**

To je doba, v katero trenutno spadamo tudi vsi avtorji spletnih stripov.

Znana je tudi kot temna doba stripa – ime, ki opisuje takratni temačni stil risbe in porast anti-herojev, med njimi so Wolverine, The Punisher in nova verzija Daredevila. K razvoju stila pripomoreta tudi zgoraj omenjeni Batman in strip Watchmen. Liki so postajali psihološko kompleksnejši, vsak je imel svoje težave.

Stripovska industrija v Ameriki je izgubljala popularnost med množico, zato se je oprla na oboževalce stripov. Tem je prodajala prvotne in redke izdaje stripov, igralne karte, igrače in ostale zbirateljske produkte. Te so imeli na začetku visoko vrednost, kasneje pa je vrednost večina izgubila na račun velikih količin proizvodnje. To je povzročilo tudi razglasitev bankrota giganta Marvel Comics, leta 1996. Legendarni ustvarjalci stripov so bežali iz velikih produkcijskih hiš ter ustvarjali svoje, manjše. Priča smo bili novim stripom, med njimi WildC.a.t.s, Gen13 in Witchblade.

Produkcijske hiše in nekateri ustvarjalci pa so kasneje orientirali proti ostalim panogam zabavne industrije, predvsem knjigi in filmu, kjer so v igri veliki denarji.

(Sabin, 1997; Gravett, 2004; History of comics, 2014)

Klasičen strip moderne dobe je verjetno klonil ob porastu novih digitalnih medijev. Je morda tudi pri stripu čas za novo, digitalno dobo stripa?

*»Misfit's Heart: Delo verjetno trenutno spada v moderno dobo stripa, morda pa bo kmalu del digitalne.«*

Zgodovina zgodbe in stripa je pestra, umetniških del veliko, na površje pa vseeno priplavajo le najboljša. Te se ob pravem času na pravem mestu, vendar to ni dovolj. Katere elemente in lastnosti potrebuje dobra zgodba?

## 2.3 Elementi in lastnosti dobre zgodbe

»A good story should make you laugh, and a moment later break your heart.« (Chuck Palahniuk, *Stranger Than Fiction: True Stories*, 2004)

Dobra zgodba se gledalca dotakne. Pri tem pa ne gre samo za temo in dogajanje znotraj zgodbe, temveč tudi za strukturo in način pripovedi. V nadaljevanju prikazujem dejavnike, ki vplivajo na kvaliteto zgodbe. (Shepard, 1998; Morden, 2007; Short Story Elements, 2015)

### 2.3.1 Tema in sporočilo

Tema je centralna ideja zgodbe. Krajše zgodbe imajo po navadi eno temo, daljše pa tudi več. Tema se odraža v dejanjih in motivacijah likov ter se ponavlja navezuje na sporočilo, ki se ga lik lahko nauči ob koncu zgodbe. (Admin, 2012)

»**Misfit's Heart:** Tema: Moč ljubezni.«

»**Misfit's Heart:** Sporočilo: Na svetu so ljudje, zaradi katerih je vredno biti del sveta.«

### 2.3.2 Struktura

Struktura zgodbe je sestavljena iz sosledja pomembnih dogodkov, iz zasnove, zapleta, vrha, razpleta in razsnove (dramski trikotnik). Pomembno je, da se v zgodbi nekaj zgodi. To je lahko fizično dejanje, odločitev, sprememba v odnosu ali sprememba znotraj osebe. Začetek ne sme biti enak koncu. Nekaj mora biti »na kocki«. To ne rabi biti usoda sveta, temveč je lahko nekaj, kar je pomembno liku. Velikokrat je struktura vezana na glavni lik, na njegove probleme in čustva.

V zasnovi predstavimo like, njihovo situacijo in okolje ter problem, ki žene zgodbo naprej. Dobra praksa je, če bralca/gledalca takoj vpeljemo v akcijo. Zaplet je ponavadi vezan na problem iz zasnove, vodi pa do vrha. Tam dosežemo vrhunec zgodbe, ponavadi pride do obračuna med likom in problemom. Problem se tako ali drugače razreši v razpletu, v razsnovi pa se celotno dogajanje sklene.

(Shepard, 1998; Morden, 2007; Dramatika, 2014)

»**Misfit's Heart:** Zasnova: Glavni lik ne želi več biti del družbe. Zaplet: Odloči se za beg. Vrh: Na poti skoraj umre. Razplet: Reši ga dekle. Razsnova: Ob dekletu se glavnemu liku povrne vera v ljudi.«

### 2.3.3 Liki

Z liki se morajo bralci/gledalci poistovetiti. Z njimi doživljajo, čutijo in se spreminjajo. Liki morajo biti zato avtentični, človeški. To pomeni, da jim lahko pripišemo tudi kakšno slabo lastnost in pri oblikovanju lika ne stremimo k popolnosti. Dobro je, če notranje bitke likov sovpadajo z zunanjimi spremembami. Liku je treba določiti tip, npr. heroj, čarovnik, mentor, saj lahko iz tega oblikujemo njegove logične reakcije na dogodke. (Shepard, 1998; Morden, 2007; Short Story Elements, 2015)

*»Misfit's Heart: V zgodbi sledimo glavnemu liku Indiju, samostojnem in neodvisnem mehaniku in izumitelju. Indie v družbi vidi negativne stvari, želi si stran.«*

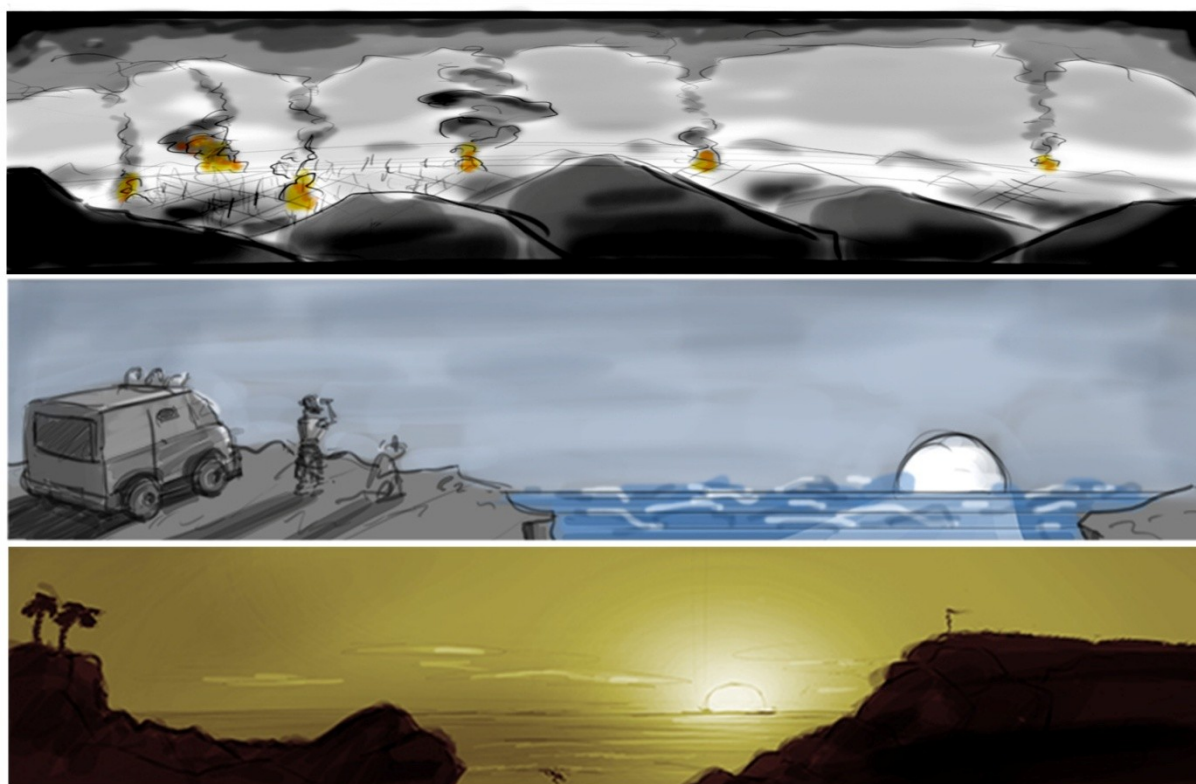


S 5: Marko Por, Razvoj lika Indie za strip Misfit's Heart, 2014

### 2.3.4 Prostor/scena

Prostor dogajanja je treba obravnavati kot dodaten lik, ne pa samo kot kuliso za liki. Okolje mora sovpadati z dejanji lika in vplivati na razvoj zgodbe. Pri definiranju okolja so pomembni tudi vreme, vonj, zvok in čas. Prav tako ne smemo pozabiti na poimenovanje krajev in prostorov, saj jih s tem naredimo bolj realne. (O'Bannon, 2011; Morden, 2007)

*»Misfit's Heart: Zgodba o Indiju poteka v prihodnosti, leta 2104. Začne se v mestu Skaar (temačno, propadajoče), nadaljuje pa preko pokrajine Tendor (nevarna) in oceana Mors (nevarno, divje). Konča se na otoku Samsara (svetlo, prijetno). Celoten potek zgodbe traja nekaj dni, kjer večino zavzema potovanje.«*



S 6: Marko Por, Razvoj prostorov dogajanja za strip Misfit's Heart, 2014

### 2.3.5 Slog in perspektiva

S slogom pripovedi vplivamo na dožemanje zgodbe bralca/gledalca. Dogajanje lahko preko besed smešimo ali dramatiziramo. Pomembno je, da uporabljamo slog pripovedi, ki ustreza zgodbi. Določiti je treba tudi osebo, ki zgodbo pripoveduje. S pripovedjo v prvi osebi sporočamo, da gre za osebno zgodbo, oziroma prikazujemo dožemanje dogajanja skozi oči lika, s katerim lahko posledično bralec/gledalec vzpostavi globljo povezavo. Pripoved v tretji osebi omogoča več svobode, a nas vedno opozarja na »prisotnost« avtorja, prav tako pa »šepa« pri opisovanju hitrih aktualnih dogodkov. (Shepard, 1998; Hemus, 2014)

*»Misfit's Heart: Pripoveduje nam Indie, saj se zgodba fokusira na njegove probleme in želje. Ker se zgodba odvija v prihodnosti, Indie pa je surfar, je smiselno da uporabljamo sleng in razne futuristično-tehnične izraze, morda tudi netspeak.«*

### 2.3.6 Raziskava

Če hočemo, da nam bralec/gledalec verjame, je potrebna raziskava o elementih in dejstvih, uporabljenih v zgodbi, kar poveča njeno avtentičnost. Še posebej pri znanstvenih fantastikah, kjer je svet drugačen, je treba okolje in elemente definirati in se držati njihovih lastnosti, zmožnosti in omejitev. (Morden, 2007)

*»Misfit's Heart: V futurističnem svetu imamo opravka z napredno tehnologijo, ki po svoji volji spreminja obliko in funkcijo. To razlagam z napredno umetno inteligenco in nanoboti.«*

Recimo, da sedaj naša zgodba ustreza kriterijem. Kako pa jo spravimo v obliko stripa?

## 2.5 Svet stripa

Stari stripovski mojster Will Eisner je strip opisal z besedno zvezo »umetnost sekvence ali zaporedja«. Scott McCloud pa je kasneje definicijo stripa še natančneje opredelil:

*»strip – a (i) 1. Negibne slikovne in druge podobe, sopostavljene v namensko zaporedje, namenjene podajanju informacij ali vzbujanju estetskih občutkov pri gledalcu.« (McCloud, 1993, str. 9)*

Strip je v grobem sestavljen iz besedila in sličic (ali po Eisnerju – iz umetnin), a ob bolj natančnem vpogledu je jasno, da se v umetnosti izdelave stripa skriva še veliko več.

### 2.5.1 Sestavni elementi stripa

Scott McCloud v knjigi *Understanding Comics* celovito definira in opiše sestavne elemente stripa. V tem poglavju jih strnjeno povzamem, komentiram v smislu cilja naloge in uporabljam pri razvoju lastnega stripa.

#### 2.5.1.1 Stripovsko besedišče

Stripovsko besedišče sestavljajo ikone. Te so zgrajene iz linij, tvorijo pa simbole, slike in črke. Za prikaz pojma, osebe, prostora, stvari ali ideje lahko uporabimo simbole, besede ali slike, priljubljena pa je seveda kombinacija.

Simboli predstavljajo ideje, koncepte ali filozofije. Njihov pomen je fiksni in absolutni, torej njihov izgled ne vpliva na njihov pomen. Predstavljajo nevidne ideje.

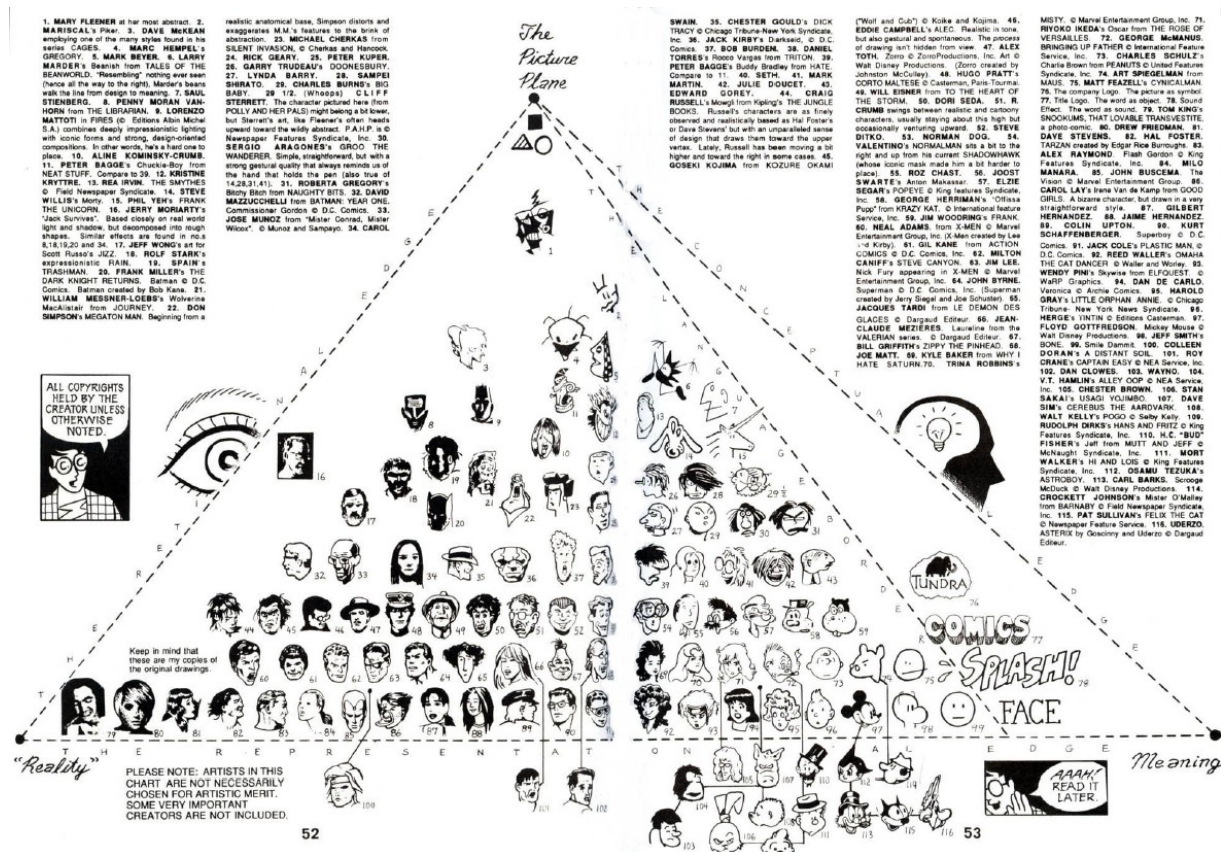
Slike lahko predstavljajo vrsto stvari in pojmov, imitirajo pa realen izgled subjekta. Lahko so bolj realistične ali poenostavljene. Pri poenostavljanju se fokusiramo na najbolj pomembne detajle slike, vse »nepotrebno« odstranimo. S tem lahko ikoni povečamo moč, a ji obenem dodamo univerzalnost. To pomeni, da lahko ikona slike predstavlja več stvari, z njo se lažje poistovetimo. Poenostavljanje slike omogoča tudi manjši fokus na vizualno podobo slike in s tem večji fokus na sporočilo. Na drugi strani pa imamo realizem, ki omogoča prikaz lepote in kompleksnosti fizičnega sveta, vendar zato odvzame moč sporočila.

Za predstavljanje subjekta z besedami uporabljamo črke. Črke so zakodirani simboli, za dekodiranje potrebujemo znanje. Več teksta pomeni več dekodiranja, direktne in odebeljene besede pa potrebujejo manj dekodiranja, orientirajo k slikam.

(McCloud, 1993)

Avtor se tu za doseganje želenega učinka lahko ravna po pravilih ter smiselno montira ikone ali se na pravila poživlja in »ustvarja s srcem«. Upa na podporo avtorju podobne publike. Vsaka metoda ima svoje prednosti in slabosti, a vseeno menim, da bi vsak avtor moral biti zvest svojemu slogu risbe, saj je poleg teme ravno slog tisti, ki odraža umetnikove občutke. Na drugi strani pa je za uspešno posredovanje sporočila bolje uporabljati poenostavljen slog. Izbira je v rokah avtorja.





S 7: Scott McCloud, The Picture Plane, 1993

»Misfit's Heart: Uporabljam slike in besede. Slike so prej realistične kot poenostavljenje, prednost dajem prikazovanju lepote in kompleksnosti fizičnega sveta, zaradi česar uporabljam tudi animacijo. Pri uporabi besed sem skromen in direkten.«



S 8: Marko Por, Razvoj stila risbe za strip Misfit's Heart, 2014

### 2.5.1.2 Belina – prostor med sličicami (»gutter«)

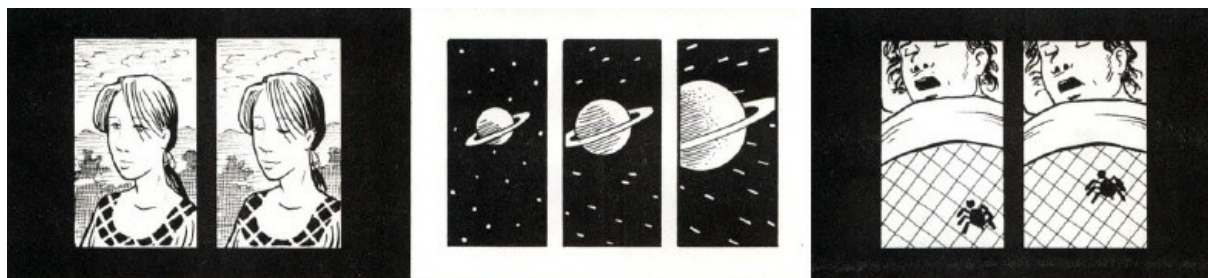
*»Če človeka ubiješ med dvema sličicama, ga s tem obsojaš na tisoče smrti.« (McCloud, 1993, str. 69)*

V belini med sličicami leži magija stripa. Belina v stripu »razkosa« čas in prostor, ter trenutke prikaže v »staccato« ritmu. Naši možgani pa nam omogočajo povezavo teh trenutkov v eno celotno realnost (McCloud, 1993).

Poznamo različne prehode med slikami:

#### 1. Med dvema trenutkoma

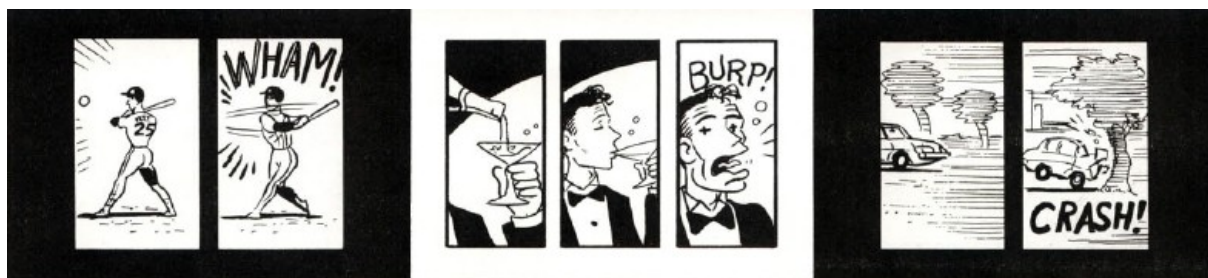
Prehod je enostaven, v času naredi majhen korak. Bralec/gledalec naj ne bi imel problemov s povezavo sličic.



S 9: Scott McCloud, Prehod med dvema trenutkoma, 1993

#### 2. Med dvema dejanjema

Prehod s prikazom dejanja subjekta.



S 10: Scott McCloud, Prehod med dvema dejanjema, 1993

### 3. Med dvema dogodkoma

Prehod poteka znotraj ideje, potrebuje pa večjo mentalno udeležbo bralca/gledalca.



S 11: Scott McCloud, Prehod med dvema dogodkoma, 1993

### 4. Med dvema prizoroma

Prehod omogoča potovanje skozi dolge razdalje v času in prostoru.



S 12: Scott McCloud, Prehod med dvema prizoroma, 1993

### 5. Med dvema vidikoma

Prehod v večini primerov ignorira čas in se osredotoča na različne aspekte prostora, ideje ali občutka.



S 13: Scott McCloud, Prehod med dvema vidikoma, 1993



## 6. Brez povezave

Prehod med logično nepovezanimi sličicami, kar je za bralca/gledalca zahtevno.



S 14: Scott McCloud, Prehod brez povezave, 1993

(McCloud, 1993)

Izbira prehodov je vezana na dolžino zgodbe in hitrost pripovedovanja. Če smo pri fizičnem stripu omejeni s številom strani, moramo prehode izbirati tako, da zgodbo zaključimo istočasno s koncem medija. Pri digitalnih medijih pa nas velikost medija ne omejuje, vendar pa smo omejeni s potrpežljivostjo bralca/gledalca/obiskovalca in standardi. Prehodi so torej vedno podrejeni zgodbi.

**»Misfit's Heart:** Večina prehodov na eni strani poteka med dvema dogodkoma, torej znotraj ene ideje. Med stranmi uporabljamo prehod med dvema prizoroma, gledalec/bralac potuje po času in prostoru. Zanimivo pa je, da animacija znotraj sličic nadomešča prehod med dvema trenutkoma ali dejanjema. S tem lahko zmanjšamo število sličic, a vseeno prikažemo zanimiv trenutek.«

### 2.5.1.3 Čas

V stripu je okoli nas vedno prisotna preteklost in prihodnost. Čas v stripu lahko prikažemo na vrsto načinov, vedno pa teče v interakciji z bralcem/gledalcem.

Čas med sličicami prikazujemo s prehodom prek prej omenjene »beline«, kjer ga manipuliramo z večanjem ali manjšanjem beline. Možna je tudi odstranitev okvira za učinek brezčasnosti in večanje/manjšanje celotne sličice za različne časovne učinke. Čas podaljšujemo tudi s ponavljanjem sličic.

Možen pa je tudi prikaz časa znotraj sličice. To lahko storimo z uporabo govornega oblaka, kjer se čas ustvari ob branju, ali z zvočnimi učinki v obliki pisane besede. Poznamo pa tudi »gibalno črto«, s katero lahko na različne načine prikažemo gibanje.

(McCloud, 1993)

V stripu čas brez bralca stoji. Narava stripa je interaktivna, zahteva torej aktivnega uporabnika.

**»Misfit's Heart:** Čas znotraj sličic prikazujem z animacijo, zunaj nje pa z velikostjo beline. Pri ozadju strani uporabljam trike za prikaz brezčasnosti, torej sličice brez okvirja.«

#### 2.5.1.4 Linija

Z različnimi linijami v stripu (in vizualnih medijih nasploh) lahko prikazujemo različne občutke. Tehniko lahko uporabljamo na osebah in predmetih ali ozadjih, kjer se nato občutek lahko veže na osebo/predmet. Še posebej je to uporabno pri stripih z zgodbo, ki se fokusira na občutke lika. Linija pa igra pomembno vlogo tudi pri obliki govornega ali miselnega oblačka, kjer oblika oblačka doda pridih besedilu znotraj njega. (McCloud, 1993)

Več kot lahko informacij podamo vizualno, manjša je potreba po uporabi besed. Tako lahko »prihranimo« na času bralca/gledalca/obiskovalca.

#### 2.5.1.5 Besedilo

V stripu beseda in slika sodelujeta. Količina uporabe ene in druge je odločitev v rokah ustvarjalca, ki razmerje ponavadi uravnava po občutku, vseeno pa lahko izbira med različnimi kombinacijami:

##### **1. Besedilno specifična**

Besedilo poda večino informacij, slika ilustrira v pomoč.

##### **2. Slikovno specifična**

Slika poda večino informacij, besede služijo bolj kot zvočna podlaga.

##### **3. Dvojno specifična**

Slika in besedilo sporočata enako sporočilo.

##### **4. Seštevalna**

Besedilo ojača sporočilo slike ali obratno.

## 5. Vzporedna

Besedilo in slika sporočata različne stvari, sledita drugačnim potem, brez križanja.

## 6. Montažna

Besedilo postane del slike.

## 7. Soodvisna

Največkrat uporabljena kombinacija. Besedilo in slika sodelujeta k prikazu sporočila, katerega brez uporabe obeh ne bi mogli posredovati.

(McCloud, 1993)

Izbor sodelovanja besedila in slike je na eni strani odvisen od navdiha avtorja, na drugi pa od sposobnosti bralca/gledalca/obiskovalca, kateremu lahko sledenje zgodbi olajšamo ali popestrimo.

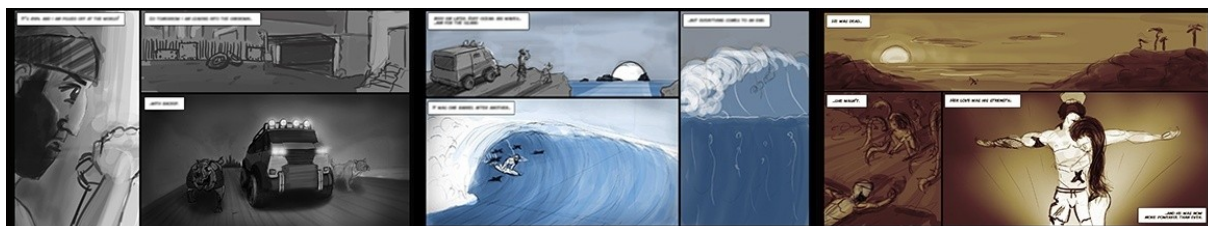
*»Misfit's Heart: Projekt je bil prvotno zastavljen kot delo brez uporabe besedila, sledi tega se še vedno opazi z uporabo slikovno specifičnih, dvojno specifičnih in aditivnih kombinacij, v uporabi pa je seveda tudi soodvisna. Uporablja se angleški jezik.«*

### 2.5.1.6 Barva

Črno-bela tehnika poudarja moč ideje, barvna pa tudi prostor in obliko. Z barvo lahko poudarjamo in definiramo. Izbira barvne palete vpliva na občutke ob ogledu/branju. (McCloud, 1993)

S pravo izbiro barvne palete lahko razumevanje zgodbe v stripu olajšamo, z napačno pa lahko bralca zmedemo.

*»Misfit's Heart: Vsak sklop stripa ima svojo barvno paleto. V prvem, vsebinsko bolj temnem delu uporabljam predvsem nianse sive barve ter rumeno in rdečo. Drugi del je večinoma moder. Psihološki efekt modre barve spodbuja zaupanje in spokojnost. V tretjem delu prevladujeta marelična in rumena, ki je pozitivna, lahko predstavlja novo upanje.«*



S 15: Marko Por, Razvoj barvnih shem za strip Misfit's Heart, 2014

## **2.6 Digitalna zgodba**

Pojem »digitalno« opisuje tehnologijo, ki podatke/informacije generira, shranjuje in procesira s pomočjo dveh faz, pozitivno in nevtrarno. Pozitivna je predstavljena s številko 1, nevtralna pa s številko 0. Kombinacije teh dveh stanj so združene v bite in byte. (Digital, 2005)

Digitalna oblika podatkov pomeni svobodo. Možno je kombinirati statično sliko, video, zvok in besedilo, vse to je lahko nelinearno in interaktivno, prostorsko pa je skorajda neomejeno, zanimiva je tudi moč v postprodukciji. To kombinacijo lahko nato shranimo na digitalni medij, ki je manjši od tradicionalnega, kar omogoča lažjo distribucijo.

Do digitalne vsebine dostopamo z digitalnimi napravami. Te za prikaz vsebine v večini primerov potrebujejo zvočnik in/ali monitor. Z razvojem osebnega računalnika je število potencialnih gledalcev veliko.

(Digital storytelling, 2014)

Digitalna tehnologija predstavlja povsem novo platno za ustvarjalce in pripovedovalce zgodb ter novo obliko zabave za gledalca.

### **2.6.1 Digitalna produkcija stripa**

Uporaba računalnika za ustvarjanje stripa in umetnosti nasploh se je začela kmalu po razvoju prvih računalnikov, in sicer že v osemdesetih. Kasneje so bila na voljo digitalno narejena dela, kot so Batman: Digital Justice, Mr.Punch in pa recimo Blue Loco. Orodja starih stripovskih mojstrov je v celoti nadomestil računalnik. Avtorji so nove možnosti za vizualno ustvarjanje velikokrat uporabljali celo prekomerno, mamljivi so bili filtri, spirale itd.

Računalniški vizualni učinki lahko pripomorejo k zgodbi. Možna je uporaba zameglitve za prikaz globine ali gibanja, modeliranje v 3D prostoru za simulacijo realnosti, psihadelični simetrični vzorci za povečanje nelagodnosti, čista simetrija, vektorji in še kaj. Priročna je tudi »undo« funkcija, ki avtorju omogoča raziskovanje več verzij produkta, brez izključevanja drugih.

Možna je tudi uporaba animacije in zvoka, kjer pa so mnenja o primernosti uporabe deljena. Scott McCloud v knjigi Reinventing Comics zagovarja dejstvo, da sodita v večini primerov gibanje in zvok v film ali glasbo, kjer lahko navdušenci kombinacijo uživajo v popolni obliki, in ne v okrnjeni, kot se to zgodi pri stripu.

Zanimiva je tudi uporaba interaktivnosti, ki združuje avtorja in gledalca. Dinamičnost pri branju stripa je opazna že pri tiskani verziji. Z digitalizacijo pa se pri stripu interaktivnost lahko uporablja za izbiro poti v zgodbi ali za prehod med sličicami, stranmi in navigacijo skozi kompleksne oblike postavitev stripa.

(McCloud, 2000)

Z lažjim spreminjanjem in kopiranjem v svetu digitalne produkcije lahko testiramo več verzij kot pri analognem ustvarjanju. Tako lahko lažje postopoma empirično pridemo do optimalne rešitve za pripoved zgodbe.

*»Misfit's Heart: Najprej na podlagi obsežnosti sklopa/strani in pomembnosti sličic znotraj njega določim osnovno postavitev sličic na strani. Tako dobim dimenzije sličic, ki določajo velikost novega dokumenta, kjer najprej z grafično tablico narišem skico (ali pri animaciji tudi več), s katero lahko takoj manipuliram. Linije lahko brez vidnih sledi brišem in dodajam, dele ali celoto lahko premikam, razpotegnem, kopiram ali zrcalim. Skico nato na novem sloju pobarvam in posenčim, vse skupaj združim in dodatno uredim. Na koncu včasih dodam še barvni filter ali celo teksturo. Postopek seveda ponavljam pri snovanju novih sličic, na koncu pa vse skupaj postavim v določeno postavitev, kjer dodam še besedilo. Po potrebi posamezne elemente ali celoto kasneje še dodatno urejam.«*

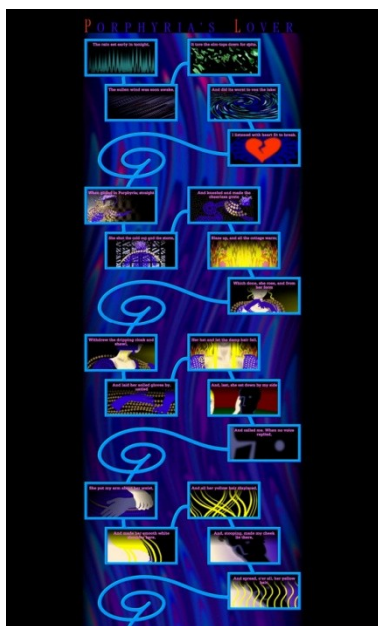
#### 2.6.1.1 Neskončno platno

Z vstopom v digitalni svet strip ni več omejen na zid, platno ali stran. Monitor predstavlja okno, skozi katerega lahko dostopamo do kompleksnih oblik stripa. Te so lahko horizontalne, vertikalne, stopničaste, krožne, v obliki predmeta ali osebe in tudi prostorske. (McCloud, 2000)

Primeri:

##### 1. Scott McCloud: Porphyria's Lover

Eden prvih primerov uporabe neskončnega platna. Po vertikalni postavitvi se premikamo z drsenjem.

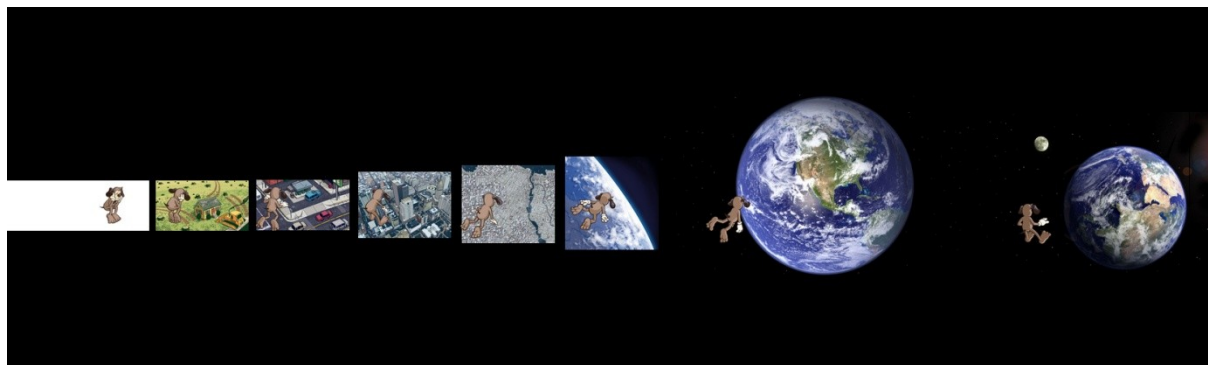


S 16: Scott McCloud, Porphyria's Lover, 1998



## 2. Drew Weing: Pup – Heat Death

Strip ima horizontalno postavitev, po kateri se premikamo z drsenjem.



**S 17: Drew Weing, Pup – Heat Death, 2015**

## 3. Scott McCloud: The Right Number

Sličice menjamo s potovanjem v sliko – sredi vsake sličice se skriva nova, proti kateri nas ob kliku približa okno.



**S 18: Scott McCloud, The Right Number, 2003**

Neskončnost platna nas lahko hitro premami, vendar ne smemo pozabiti, da poskušamo povedati zgodbo. Iščemo torej najboljšo obliko stripa za pripoved zgodbe, pri čemer nas več ne omejuje platno, temveč bralec/gledalec/obiskovalec in njegove navade.

*»Misfit's Heart: Neskončnosti platna ne raziskujem v ekstreme, saj je na drugi strani omejen z uporabniško izkušnjo. Strip sem omejil na tri strani vsebine, pot ogleda/branja se drži standardov – od leve proti desni in od zgoraj navzdol.«*

## 2.6.2 Digitalna dostava

Digitalno zgodbo shranimo na digitalni medij. Tega lahko neomejeno kopiramo in širimo, prav tako nimamo problemov s shranjevanjem. Izognemo se tudi tisku, kar pomeni, da spustimo še en člen v verigi do bralca/gledalca. Včasih se je digitalni medij lahko širil in kopiral iz roke v roko, dandanes pa distribucija lahko poteka prek spleta, kar bistveno vpliva na domet in ceno ter končni zaslužek avtorja. (McCloud, 2000)

Digitalni podatki morajo nekje domovati, bodisi na prenosnih medijih ali spletnih strežnikih. Brez papirja ni skrbi za obrabljanje stripa, a tudi digitalna oblika ni 100 % varna, napadejo jo lahko virusi in črvi, lažje jo tudi izbrišemo. Prav tako pa z digitalno obliko olajšamo delo kršiteljem avtorskih pravic. Z dostavo v digitalni obliki izgubimo tudi čar papirja, ki omogoča direktno fizično interakcijo z bralcem. Izbira je v rokah avtorja, pomirjajoče pa je dejstvo, da ena opcija ne izključuje druge.

## 2.7 Spletna digitalna zgodba

Z izumom interneta so digitalne kreacije lahko zaživele v skupnem, vsem dostopnem okolju. Tu umetnost ni izolirana v galeriji, vendar je na medmrežju pomešana z enotami s področij politike, ekonomije, mode, športa, življenjskih slogov in religije. Internet je prizorišče medmrežne kulture, ki ima svoje posebnosti:

1. Načelna dostopnost večine gradiv.
2. Soobstoj vrednih kulturnih dokumentov in zunajkulturnih vsebin.
- 3. Igrivo deskanje kot oblika dostopa.**
4. Vzajemna odpiranja in prečkanja kiberprostora; večina spletnih strani se solidarnostno odpira k drugim dokumentom prek povezav (»hyperlinkov«).

(Strehovec, 2003, str. 27 in 28)

Spletna zgodba je svoje mesto našla v različnih novih in klasičnih oblikah. Klasične oblike so doživele le digitalizacijo in nalaganje na splet, kar jim omogoča hitrejše širjenje, v obliki pa ostajajo enake. Vrsta novih oblik umetnosti in zgodbe na spletu pa se prilagaja mediju.

Digitalna novomedijska besedila velikokrat uporabljajo »netspeak«, besede so zapustile svojo tesno zvezo z besedilno vrstico (zaporedjem), črk se ne samo bere, ampak se jih tudi gleda in celo dotika, »hyperlinki« kot del besedila so stalna praksa. Besedila so na spletnih straneh predstavljena v mozaiku, v soobstoju enot različnih virov, kar predpostavlja

izrazito hibridizacijo vsebin in soobstoj verbalnih, slikovnih in zvočnih podatkov ob katerih uporabnik postane hibridni **gledalec-bralec-poslušalec**. (Strehovec, 2004, str. 85 in 86)

Smo v dobi simultanosti (stališče Michaela Foucaulta), podob, metafor, diskurzov, konceptov in pisav, katere nazorno in razvidno prisotnost omogoča računalniški zaslon z grafičnim uporabniškim vmesnikom (angl. GUI), ki omogoča soobstoj oken in celo hkratni potek različnih programskih operacij. Gledati več podob hkrati, brati različne dokumente, napisane v različnih podatkovnih pokrajinah, in tekoče preklapljati med različnimi pristopi so zahteve, postavljene pred današnjega gibljivega opazovalca pluriverzuma kulturnih vsebin. (Strehovec, 2004, str. 87)

Spletna stran in s tem tudi spletna zgodba je tudi komunikacijska točka, kar pomeni, da je zanjo bistvena povezljivost z drugimi stranmi in drugimi medmrežnimi vsebinami. Zanimiva je tudi dinamična narava spletnih strani/zgodb, ki se jim lahko stalno dodaja nove vsebine in nove povezave. (Strehovec, 2004, str. 86)

Zgodbi na spletu ni lahko. Tu se mora za pozornost boriti z vrsto različnih vsebin in se obenem prilagajati uporabniku. Prav tako pa se je moral za uspešno sledenje zgodbi razviti uporabnik. Nov svet, nova pravila.

### 2.7.1 Oblike digitalne spletne zgodbe

Ob združitvi vseh tradicionalnih medijev v digitalni obliki in z dodatkom povezljivosti in interakcije dobimo veliko novih inovativnih načinov za pripoved zgodbe. Na spletu lahko zgodbe oblikujemo s pomočjo programiranja ali pa za pripoved uporabimo eno od platform, ki uporabniku omogočajo pripoved brez znanja kode in postavljanja spletnega mesta.

Zgodbo v pisani besedi ali v kombinaciji s sliko lahko zapišemo na forum, blog (npr. Blogger, Medium, Cowbird) ali družabno omrežje (npr. Twitter, Facebook, Tumblr), posamezne slike in albume lahko delimo na temu namenjenih straneh in aplikacijah (npr. Instagram, Flickr), video vsebino na video kanalih (npr. Youtube, Vimeo, Vine), audio zapise pa na audio platformah (npr. SoundCloud). Prav tako lahko spletni strip (»webcomic« in »hypercomic«) ustvarimo sami ali uporabimo enega od spletnih vmesnikov za izdelavo (npr. Pixton).

Veliko je platform za ustvarjanje vsebine in zgodb, a ko želimo ustvariti specifičen umetniški izdelek brez kompromisov, je treba za predstavitev zgodbe na spletu posegati po kustomizirani obliki, kjer brez programiranja ne gre.

*»Misfit's Heart: Specifičnost projekta narekuje obliko stripa po meri, vzpostaviti bo treba spletno mesto, ki bo nosilec stripa.«*

## **2.8 Povzetek**

Za optimizacijo spletnega animiranega stripa je najprej treba optimizirati zgodbo in strip. Spoznali smo zgodovino pripovedovanja zgodb in stripa, elemente dobre zgodbe, sestavne dele stripa in digitalizacijo medija. Sedaj vemo, kako sestaviti zanimivo zgodbo v obliki digitalnega stripa.

Povzamemo lahko, da se elementi dobre zgodbe skozi čas verjetno ne spreminjajo kaj dosti, spreminja se njena oblika. To narekuje razvoj nove tehnologije in medija, s katerim zgodba dobi nove oblikovne razsežnosti. V 21. stoletju je ta medij splet, kjer domuje spletni uporabnik. In kakšne so njegove navade in preference?

### **3 SPLET IN UPORABNIK (raziskava iz stališča medija in uporabnika)**

#### **3.1 Uvod – Čar spleta**

Splet. Hipertekstni sistem v medmrežju, na katerega bojšda vsak dan dostopa okoli **2 milijardi** (Internet Users, 2014; Daily Internet Activities, 2008) **aktivnih uporabnikov, željnih informacij**. Sistem, kjer je vsak uporabnik lahko tudi delni lastnik. Sistem, kjer je vsak uporabnik lahko tudi avtor vsebine.

#### **3.2 Razvoj medija**

Leta 1957 so Američani ustanovili organizacijo ARPA, ki se je ukvarjala s tehnološkim napredkom. V šestdesetih so potekale raziskave o povezovanju računalniških sistemov, leta 1969 pa je začelo delovati omrežje ARPANET, preko katerega so bile kmalu povezane mreže računalnikov. Leta 1970 so na enem od omrežij izdelali program za pošiljanje pošte po omrežju, kasneje pa so razvili tudi načrt za protokol TCP, ki omogoča komunikacijo med računalniki v omrežju. Do leta 1981 je bilo na mrežo priključenih 213 računalnikov iz različnih koncev sveta. Leta 1984 se je v sistem vpeljalo DNS-je, ki omogočajo usmerjanje podatkov skozi omrežje s pomočjo imen računalnikov. Leta 1989 je imela mreža že 159000 priključenih računalnikov, naslednje leto pa se je pojavil tudi prvi komercialni ponudnik priklopa na splet preko modema. (Leiner in sod., 2015; Zgodovina interneta, 2015)

Nadaljnjo zgodovino lahko za lajšjo klasifikacijo delimo na obdobja:

##### **Splet 1.0**

Prva različica spleta je bila bolj ali manj enosmerna. Uporabnik je lahko dostopal do statične vsebine, interakcija pa takrat še ni bila v navadi. Predvsem podjetja so na splet objavljala svoje kataloge in brošure ter kontaktne številke, pojavijo se tudi prvi spletni nakupovalni vozički.

##### **Splet 2.0**

Pomanjkanje interakcije je vodilo do rojstva druge verzije. Leto 1999 velja za prelomno leto, z razvojem platform LiveJournal in Blogger. Te so tehnično neveščemu uporabniku omogočale interakcijo in kontribucijo na spletu. To je drastično spremenilo podobo spleta. Namesto samo branja vsebine jo je uporabnik sedaj lahko tudi ustvaril, na spletu so se pojavile spletne skupnosti, uporabniki so se med seboj pogovarjali, začela se je izmenjava datotek, možne so bile hitrejše povezave z večjim pretokom, pojavili so se Twitter, YouTube in Facebook.

### Splet 3.0

Semantični splet je pametnejši. Ukvarja se s pomenom vsebine. Podatke organizira, jih strni, klasificira in podaja. Tako lahko na primer razume razliko med znamko avtomobila Jaguar in jaguarjem, mačko. Splet 3.0 poskuša pomagati uporabniku do želene vsebine s pomočjo razumevanja podatkov. S tem lahko logično, na podlagi teme, poveže pesem, knjigo, članek in osebo.

### Splet 4.0

Prihodnost. Splet postane osebni pomočnik. Razume želje in čustva uporabnika, na podlagi tega podaja informacije in predloge.

(Aghaei, Nematbakhsh, Farsani, 2012; Web 1.0 vs Web 2.0 vs ..., 2015)

Preko vpogleda v razvoj spleta lahko vidimo, kako hitro se ta medij razvija. V verziji 1.0 večine današnjih platform za pripovedovanje zgodbe sploh še ni bilo, kar je avtorjem otežilo delo. Sedaj, približno 25 let kasneje, pa je na voljo kopica vmesnikov za ustvarjanje spletnih zgodb. S tem verjetno narašča tudi število spletnih avtorjev in na drugi strani z naraščajočo spletno populacijo tudi bralcev, ki z razvojem spleta vsak dan lažje dostopajo do želene vsebine.

## 3.3 Spletne strani skozi čas

Prva spletna stran se na spletu pojavi leta 1991. Zaradi takratnih počasnih internetnih povezav je seveda sestavljena iz besedila in povezav. Sredi 90. let se začne uporabljati tabelno strukturo strani, zaznamo porast grafičnih elementov, števec obiska, animiranega besedila in plesočih GIF-ov. Uporablja se programski jezik HTML 1 in kmalu tudi HTML 2.

Kasneje, leta 1996, razvoj Flasha prinese spremembe. Omogočal je večjo količino interakcije, razne vizualne efekte in animacijo. Slabost pa je bila ponavadi slaba optimizacija za iskalnike. Vzporedno se prične uporaba programskega jezika HTML 3 in kasneje tudi JavaScripta.

Okoli leta 2000 se prične uporaba CSS-a, kar omogoča ločitev vsebine in stila vsebine. To omogoča več svobode pri razvoju in oblikovanju spletnih strani. Takrat opazimo tudi povečano uporabo praznega prostora (»white space«) in manj neonskih barv, slike postanejo povezave, v večji meri so bili bojda oblikovalci pozorni tudi na uporabnost strani. Uporablja se že HTML 4, možna je uporaba spletnih tipografij.

S spletom 2.0 se poveča uporaba multimedijskih aplikacij, več je interaktivnosti, razvoj družabnih omrežij narekuje povezljivost. Opazimo tudi več pozornosti pri izbiri barvne palete, povečano uporabo ikon in pa fokus na tipografijo. Ob razvoju imamo vedno v mislih optimizacijo za brskalnike in uporabnika.

Današnji trendi so minimalizem, ploske grafike in velike slike za ozadje. Poudarek je tudi na uporabniški izkušnji, spoznamo strani s tehniko »infinite scrolling« in pa enostranske spletne

strani. Uporabljata se HTML 5 in CSS 3. Pomemben faktor pri načrtovanju moderne spletne strani pa je tudi upoštevanje mobilnega dostopa in s tem prilagajanje spletnih strani za naprave in zaslone vseh vrst.

(Kelly, 2013; The Evolution of the Web, 2012)

Razvoj spletnega oblikovanja naj bi stremel k večji uporabnosti in preglednosti (minimalizem), a se včasih z uporabo novih tehnologij spletne strani brez potrebe zakomplicira. Na to moramo biti pozorni pri načrtovanju, ne škodi pa tudi kakšen test na realnem uporabniku.

*»Misfit's Heart: Pri oblikovanju sem se iz uporabniških vidikov odločil za eno-stranski dizajn, z izjemo nujnega »preloaderja«. Držim se skoraj ploskih grafik, vsaka stran pa vsebuje tudi večje slikovno ozadje. Mislim pa tudi na mobilni dostop.«*

### 3.4 Uporabnik

Ena temeljnih lastnosti svetovnega spleta je, da osvobaja svoje sprejemnike njihove pasivne vloge in jih spreminja v aktivnejše uporabnike, kar pomeni, da se pri svetovnem spletu srečujemo z aktivno publiko, ki je pogosto dejavna tako na strani sprejemnikov kot med producenti spletnih strani. (Strehovec, 2004, str. 85)

#### 3.4.1 Statistika vsakdanje uporabe spleta

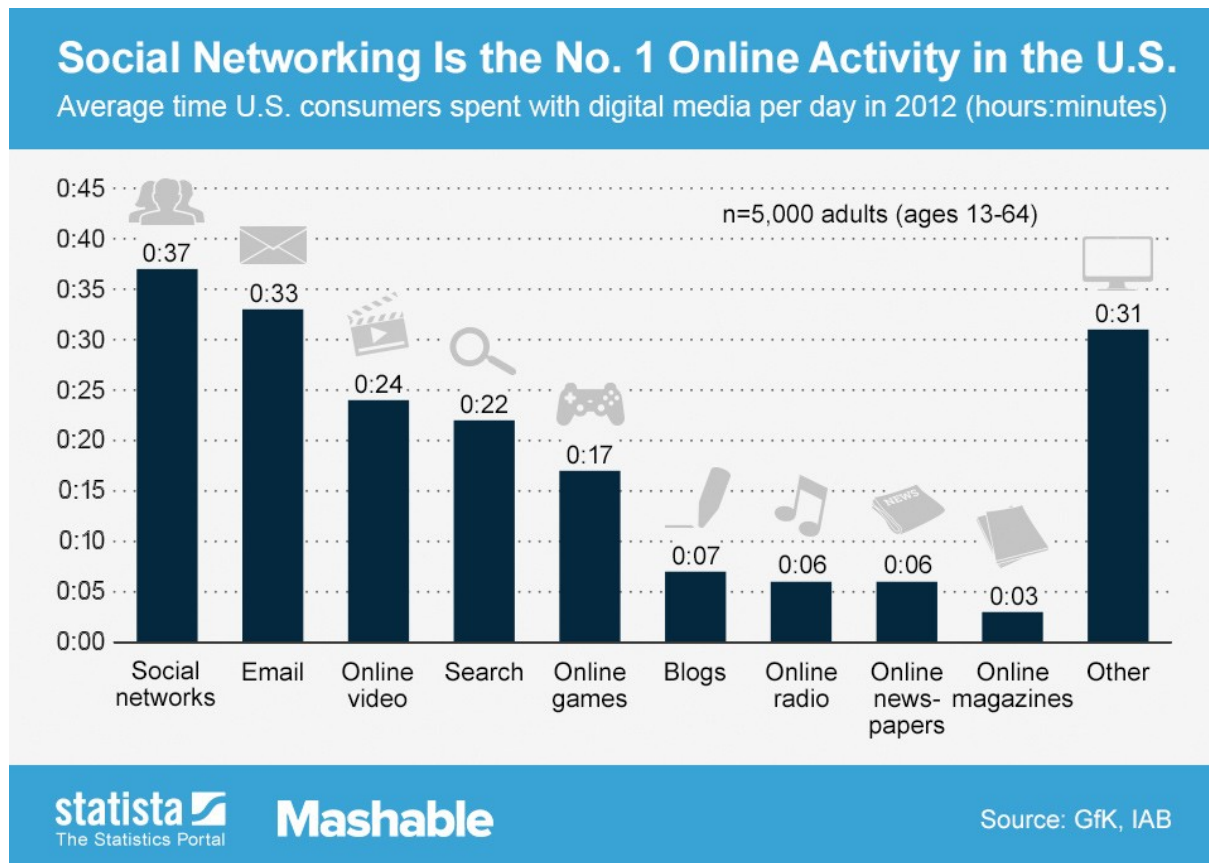
Na svetu imamo trenutno okoli 3 milijarde uporabnikov spleta. To je približno 42 % svetovne populacije. Od leta 2000 do 2014 je število uporabnikov zraslo za 741 %. 45 % svetovne internetne populacije je iz Azije, okoli 20 % iz Evrope, 20 % iz Amerike, 10 % iz Afrike, ostalo pa predstavljajo uporabniki iz Bližnjega vzhoda, Avstralije in Oceanije. Približno 25 % vseh uporabnikov interneta je starih 15–24 let, četrtno pa predstavljajo tudi malce starejši, od 25 do 34 let. Okoli 20 % je starih od 35 do 44 let, slabih 15 % od 45 do 54, ostalo pa predstavljajo uporabniki, starejši od 55 let. Večji delež uporabnikov pa je moškega spola. (Internet Users, 2015; Distribution of internet ..., 2014; World Internet Users ..., 2014)

Uporabniki na splet dostopajo preko različnih naprav, trend zadnjih let pa kaže na vse večjo uporabo mobilnih telefonov.

Povprečen čas uporabe spleta je težko meriti. Raziskava podjetja Nielsen iz leta 2009 predstavlja podatke, kjer naj bi mesečna uporaba spleta med prebivalci Združenih držav Amerike znašala dobrih 68 ur na mesec, kar nanese na slabi 2 uri in pol dnevno (Top U.S. Web Brands ..., 2009). Sodeč po raziskavi podjetja eMarkete, pa naj bi leta 2014 s spletnimi digitalnimi mediji na dan preživeli kar 5 ur in 45 min (televiziji pripada delež 4 ur in pol). (Mobile Continues to ..., 2014)

Na spletu uporabniki počnejo vrsto stvari. Sodeč po raziskavi Nielsen Social Media Report iz leta 2011 (State of the Media..., 2011), večino časa namenijo družabnim omrežjem in blogom, nato pa igram, e-pošti, zabavnim vsebinam in iskanju. V raziskavi podjetij Gfk in IAB

med Američani leta 2012 (Richter, 2013) pa so natančnejši podatki razkrili, da uporabniki spleta družabnim omrežjem dnevno posvečajo povprečno 37 minut, 33 minut e-pošti, 24 minut posvetijo video vsebinam, 22 minut iskanju, 17 minut pa igram. Povprečno 31 minut pa posvetijo vsebinam, ki ne spadajo v nobeno od navedenih kategorij.



**S 19: Statista, GfK, IAB, Social Networking Is the No. 1 Online Activity in the U.S., 2012**

Raziskava podjetja Experian Marketing Service iz leta 2013 (Tatham, 2013) prikazuje uporabo spleta na osebnih računalnikih med prebivalci Združenih držav Amerike, kjer 27 % časa na spletu porabijo za socializacijo, 15 % za zabavo, dobrih 8 % za spletno nakupovanje, 22 % za novice, poslovanje, načrtovanje potovanj in podobno, ostali čas pa posvetijo vsebinam, ki ne spadajo v nobeno od navedenih kategorij.





**S 20: Matt Tatham, Experian Marketing Services, For Every Hour Online Americans Spend 16 Minutes on Social Networks, 2013**

Različne raziskave seveda podajajo različna dejstva, kredibilnost raziskav pa je žal vprašljiva, saj je dostop do večje količine podatkov raziskav velikokrat omejen. Vseeno je razvidno, da uporabniki spleta največ časa porabijo za družabna omrežja in komunikacijo, sledijo ogledi zabavnih vsebin. Iz raziskav je razvidno tudi, da se število uporabnikov spleta iz leta v leto veča, prav tako pa narašča čas vsakdanje uporabe.

*»Misfit's Heart: S projektom ciljам na naraščajočo spletno populacijo željno zabave. V spletnem času povprečnega uporabnika bi lahko delež »ukradli« video vsebinam, igram in morda tudi aktivnostim, ki v raziskavah niso spadale v nobeno kategorijo.«*

### 3.4.2 Lastnosti uporabnika

Na spletu se srečujemo z vrsto različnih uporabnikov, vsem pa je skupna **aktivnost**. Med lastnosti spletnega uporabnika spadajo tudi »tunnel vision«, »skeniranje« vsebine, hitri premiki in odločitve ter **krajši razpon pozornosti**. Zanimivo je tudi, da je uporabnik spleta velikokrat sam, medtem ko je npr. gledanje televizije bolj socialna aktivnost. (Jakob Nielsen, 2008; Jakob Nielsen, 2012; Jakob Nielsen, 2010)

#### 3.4.2.1 Čas, razpon pozornosti

*»Vklapim računalnik in čakam na nalaganje operacijskega sistema. Ko se zadeva vzpostavi, se mi mimo opozori in obvesti o posodobitvah mudi na splet. Brskalnik si je za zagon ponovno vzel preveč časa, a vseeno kmalu že prebiram novo e-pošto. Vzoredno se v novih zavijkih vpisujem v družabna omrežja in odpiram novičarske portale. Vztrajno se prebijam skozi vsebino, kmalu je v brskalniku že 5 novih zavijkov s »koristnimi« informacijami. **Na spletu se mi vedno mudi.**« (Marko Por, 2015)*

*»A wealth of information creates a poverty of attention.« (Attention economy, 2015; cv: Simon, 1971, str. 40–41)*

Tehnologija in poplava informacij nam zmanjšujeta razpon pozornosti. Konstantno preverjane e-pošte in družabnih omrežij, neomejena količina informacij, skoraj celodnevna dosegljivost ter s tem motnje naj bi naš razpon pozornosti zmanjšali na 8 sekund (leta 2000 je trajal 12 sekund). S tem se zmanjšuje tudi povprečni čas obiska spletne strani, dolžina ogleda spletnega videa in pa število prebranih besed v članku. (Attention Span Statistics, 2014; Weatherhead, 2014)

Ljudem naj bi fizične zmožnosti določale 3 pomembne časovne mejnike:

**0.1 sekunde** – čas, v katerem se mora element na spletnem mestu ob interakciji odzvati, da ima uporabnik občutek, da z elementi spletnega mesta direktno manipulira.

**1 sekunda** – zgornja meja za odzivnost elementov. Uporabnik počasen odziv opazi, vendar ne izgubi fokusa na nalogo.

**10 sekund** – zgornja meja uporabnikovega razpona pozornosti. Vsaka akcija, ki traja dlje, potrebuje indikator napredka.

(Jakob Nielsen, 1993)

Hitra dostava vsebine je pogoj za nadaljnji razvoj uporabniške izkušnje.

*»Misfit's Heart: Upoštevajoč krajšanje razpona pozornosti sem vsebino karseda zmanjšal. To narekuje hitrejši tempo pripovedi zgodbe ter s tem manj kadrov. Prav tako vpliva na določitev velikosti datotek na spletnem mestu, kar pomeni, da je treba slikovne datoteke zmanjšati.«*

### 3.4.2.2 Povezanost

Ljudje so vedno komunicirali, se družili in se uravnavali v skladu z mnenjem družbe, in nič drugače ni na spletu. Kar je drugače, pa je hitrost, domet in cena te komunikacije. Splet 2.0 omogoča javno deljenje mnenj, kar uporabnikom na enostaven način omogoča soustvarjanje spleta.

Paradoks družabnih omrežij in povezanosti prek spleta pa je negativen učinek na socializacijo v fizičnem svetu. V raziskavi spletnega mesta Badoo.com med Američani je 39 % anketirancev navedlo, da posvetijo več časa spletnem kot pa fizičnem druženju. (Generation Lonely? ..., 2012)

*»Misfit's Heart: Končan ogled zgodbe ne pomeni konec interakcije z obiskovalcem. Splet je družaben, zato je treba med in ob koncu ogleda obiskovalcu ponuditi možnost za deljenje, sleditev ali komentiranje zgodbe.«*

### 3.4.3 Spletno mesto

Oblikovanje vsebine na spletu prilagajamo uporabniku. Skrbi nas njegova celotna uporabniška izkušnja, katere pozitivnost zagotavljamo predvsem z dobro načrtovanim in izvedenim uporabniškim vmesnikom.

#### 3.4.3.1 Uporabniška izkušnja

Z načrtovanjem uporabniške izkušnje vplivamo na čustva obiskovalca/gledalca, načrtujemo njegove odzive in občutke. Pri spletnih mestih je končna uporabniška izkušnja med drugim grajena iz elementov:

(User Experience Basics, 2015; Garrett, 2000)

#### 1. Raziskave o uporabniku in določitev ciljev spletnega mesta

Pri raziskavah pride v poštev vrsta metod, med njimi anketiranje, testiranje uporabnosti, stvaritev imaginarne osebnosti, ki kasneje prilagajamo vsebino, individualni intervjuji, sortiranje vsebine s strani uporabnika itd. Med cilje spletnega mesta spadajo promocija produkta, osebe ali podjetja, kreativno izražanje, ustvarjanje skupnosti in podobno. (User Research Basics, 2015)

#### 2. Definiranje vsebine spletnega mesta

Po določitvi ciljev in zbranih informacijah o uporabniku lahko definiramo vsebino, ki jo želimo predstaviti. Tu smo pozorni na oblikovanje besedila in na moč vizualnih elementov. Z **uporabo naravnega jezika** lahko obiskovalcu/gledalcu približamo vsebino, saj se bo ob branju počutil domače (A Good User Interface, 2014). Na uporabniško izkušnjo pa lahko vplivamo tudi s specifičnimi vizualnimi elementi, npr. s **prikazovanjem obrazov** (Chopra, 2011).

### 3. Organizacija vsebine in načrtovanje interakcije uporabnika z vsebino

Vsebino je treba logično organizirati v sklope, predvideti pa je treba tudi možne interakcije uporabnika z vsebino in akcije ob interakciji. Dobra praksa je prikazovanje poti do rezultata ob akciji uporabnika. Spremembo prikazujemo z animacijo (Interaction Design Basics, 2015) Za nemoteno interakcijo se ob večjih, zahtevnejših spletnih mestih lahko vsebino **predhodno naloži**.

### 4. Oblikovanje uporabniškega vmesnika za interakcijo z vsebino (navigacija) in oblikovanje predstavitev vsebine

Tu se fokusiramo na navigacijo, preko katere poteka interakcija med računalnikom in uporabnikom, ter na logično predstavitev vsebine. Sledimo naslednjim pravilom:

- Konsistentnost

Ko se uporabnik navadi na določene funkcije in lastnosti uporabniškega vmesnika, je treba te vzorce ponavljati tekom vsebine. Tako uporabniku sporočamo, da sistem kontrolira in obvlada. (A Good User Interface, 2014)

- Navigacija – **držimo se standardov**

Pri načrtovanju uporabniškega vmesnika je dobro upoštevati tudi navigacijske vzorce pri podobnih projektih in mediju nasploh. Tako se uporabniku ni treba učiti novih stvari, kar olajša in pohitri celotno izkušnjo (A Good User Interface, 2014). To narekuje uporabo vertikalne postavitve, kar potrjuje tudi raziskava raziskovalcev Nielsen Norman Group (Katie Sherwin, 2014). Za navigacijo po spletnih straneh z namiznimi računalniki ljudje ponavadi uporabljajo miško ali »touchpad«. Ločimo premik, klik in drsenje. Uporaba drsenja naj bi bila za pomikanje po vsebini enostavnejša in hitrejša, saj od uporabnika ne zahteva zaveze ob kliku, ciljanja gumbov in čakanja na nalaganje strani. (Anthony, 2012)

- Gumbi

Velja pravilo, da je bolje ustvariti **večje klik polje** kot pa manjše. Še posebej je to priročno pri dostopu iz manjših mobilnih naprav. Preko gumbov lahko uporabnika kličemo k akciji, smiselno je tudi sporočanje »profita« ob kliku gumba, učinkovite so ponovitve pozivov k akciji. Klik na gumb lahko nadomestimo tudi z uporabo tipkovnice. (A Good User Interface, 2014)

- Besedilo

S premišljeno pripravo, organizacijo in prezentacijo besedil na spletnem mestu lahko uporabniku **olajšamo navigiranje**, mu **ustvarimo zanimanje** ali **se z njim povežemo**. Dobra praksa je besedilno poimenovanje funkcij ikon, kar natančneje definira funkcijo in s tem privede do manjše zmedenosti uporabnika. Uporabniku lahko prav tako s smiselno zasnovanim besedilom in pravo količino le-tega ustvarimo zanimanje za nadaljnjo vsebino ali ga z odločnim in direktnim besedilom spodbujamo k akciji. (A Good User Interface, 2014)

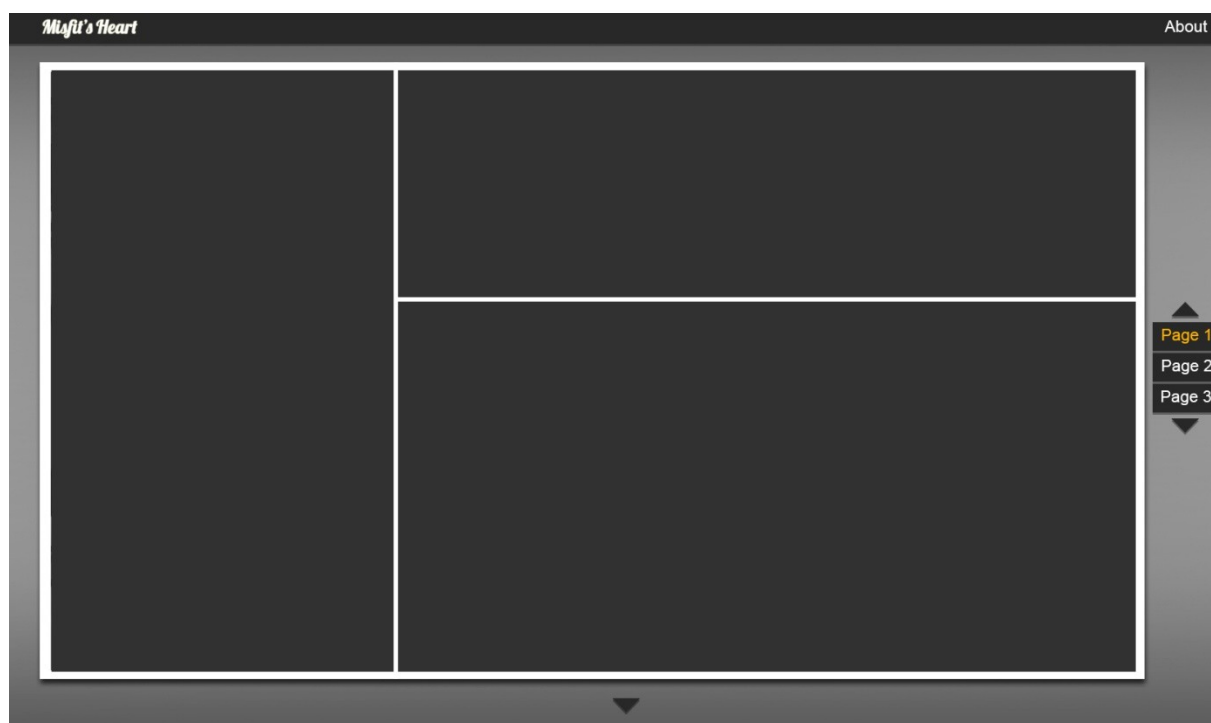
## 5. Oblikovanje grafične podobe elementov

Grafična podoba je koža spletnega mesta. Z linijo, obliko, barvami, tipografijo in teksturo skrbimo za prijeten izgled elementov in koherentno celotno podobo. Z grafičnim oblikovanjem poudarjamo tudi vizualno hierarhijo elementov, kar lahko prikazujemo s kontrastom, razmikom ali podobnostjo med grafičnimi elementi. (User Experience Basics, 2015)

## 6. Načrtovanje in oblikovanje zvočnih elementov

Zvok je pomemben element tako v vsakdanjem življenju kot v oblikovanju uporabniške izkušnje. Uporabljamo ga lahko za ustvarjanje ambience z zvokom v ozadju ali za zvočne efekte ob premikih in akcijah, obvestilih in opozorilih. (Follett, 2007)

*»Misfit's Heart: Z uporabniško izkušnjo ciljamo predvsem na osebe od 18 do 35 let, ki se na internetu dobro znajdejo in so željni zabave. Cilji spletnega mesta so pridobitev sledilcev zgodbi in moje umetnosti nasploh. Za navigacijo uporabljam ikone, grafične in besedilne namige. Uporabljam vertikalno postavitev, za premike pa možnost drsenja in klika. V načrtu so tudi zvočni efekti in zvok v ozadju.«*



S 21: Marko Por, Razvoj uporabniškega vmesnika za strip Misfit's Heart, 2014

### **3.5 Povzetek**

Splet je kompleksen, prav tako tudi njegov aktiven uporabnik. Ob snovanju vsebine moramo biti pozorni na lastnosti uporabnika in mu s pomočjo pravil uporabniške izkušnje zagotoviti nemoten in enostaven ogled vsebin. Pozorni moramo biti tudi na vrsto različnih naprav za dostop do spleta, kakor tudi vrsto različnih uporabnikov. Medij se še vedno razvija, razvijalci se dnevno učijo novih veščin, količina uporabnikov se večja, večč uporabnik pa naj bi imel iz dneva v dan manjši razpon pozornosti.

## 4 ANIMACIJA V DIGITALNEM ANIMIRANEM SPLETNEM STRIPU

Animacija like »oživi«, s tem pa tudi celoten strip in zgodbo. Pri snovanju zgodbe nismo omejeni, saj je animacija sposobna prikazati vse, kar si zamislimo. Premiki tako znotraj animacije, v realnosti pa skoraj vedno pritegnejo pozornost ljudi. Pri animiranem spletnem stripu gre torej za »živo« zgodbo brez omejitev, ki kliče po pozornosti na mediju aktivnih uporabnikov, željnih informacij in zabave.

Čar stripa je (med drugim) v trenutku (»umetnost zaporedja«), pri vsaki sličici se lahko ustavimo in si jo podrobneje ogledamo. Kako torej deluje animacija v stripu? Neponavljajoča se animacija v okencih stripa je na koncu lahko bolj podobna razkosanemu videu/animaciji, vendar še vseeno ustreza definiciji stripa. Zanimivo je, da video/animacija v tem primeru postane aktiven medij. Čas znotraj sličice bi uporabniki lahko ustavili ali ponavljali z navigacijo in tako uživali tudi v statičnem trenutku ali dogodku. Pa bi ga? Pri ogledu videa to verjetno ni v navadi. Trenutek je v animiranem stripu treba izpostaviti. Rešitev je lahko ponavljanje v zanki.

Animacija na spletu je možna v mnogih oblikah, opravlja pa različne funkcije. Flash in Shockwave, formata podjetja Macromedia, zmoreta prikaz videa, animacij, zvoka in interakcijo, vendar pa ne delujeta brez vtičnikov (»plug-in«). Podobno velja za Microsoft Silverlight. JavaScript, CSS3 in HTML5 omogočajo vrsto animacij, vendar so bolj uporabni za bolj preprosto animacijo, vezano predvsem na uporabniški vmesnik. GIF slikovni format omogoča ponavljajočo se animacijo, v povezavi s spletnimi programskimi jeziki pa lahko postane tudi interaktiven. (Blankenship, 2015)

### 4.1 GIF

GIF ali Graphics Interchange Format je med spletno animacijo popularen zaradi podpore med brskalniki in prenosljivosti med spletnimi mesti in stranmi. K popularnosti bojda pripomore tudi nostalgija (Williams, 2013), možnost hitrega ogleda in pa pri GIF-u velikokrat prisoten element zabave.

Format podpira do 8 bitov na piksel ter omogoča paletu 256 barv na sličico v prostoru RGB. Kompresija poteka s tehniko »LZW *lossless data compression*«, kjer velikost datoteke zmanjšamo brez izgube vizualne kvalitete. GIF-e lahko ustvarimo z vrsto spletnih, namiznih ali mobilnih aplikacij in programov. (GIF, 2015)

#### 4.1.1 Razvoj in uporaba

Podjetje CompuServe je leta 1987 predstavilo format GIF, ki se je sprva imenoval 87a, kasneje, z nekaj dodatnimi funkcijami, pa 89a. Format GIF je bil med prvimi slikovnimi formati na spletu, na začetku mu je družbo delal le še črno-beli XBM.

Začetki formata so bili težki. Uporabljen proces kompresije pri GIF-u je leta 1985 patentiralo podjetje Unisys, kar je vodilo v borbo za avtorske pravice. Prepis je povzročil bojkot formata GIF med razvijalci in vzpodbudil zanimanje za razvoj takrat novega formata PNG. (GIF, 2015)

A možnost shranjevanja več sličic v eno slikovno datoteko za doseganje animacije je navdušila spletno publiko, ki je format kasneje hitro vzela za svojega. Spomnimo se animiranih napisov »V izdelavi ...«, utripajočih pasic, animiranega ognja, ameriških zastav, dinozavrov, piksel banan in plesočih dojenčkov.



**S 22: Avtorja: Michael Girard, Robert Lurye, Dancing Baby, 1996**

S pojavom spleta 2.0 je popularnost formata GIF upadala (še vedno so ji bili zvesti predstavniki »net arta«), vendar ne za dolgo. Kmalu so uporabniki začeli format uporabljati za vrsto različnih stvari, med drugim prikazovanje izsekov iz filmov in iger, hipnotičnih vizualnih učinkov, »pixel art«, »glitch art«, predvajanje pornografskih vsebin in še mnogo več. Za objavo formata je bilo na voljo tudi vse več platform, kot so Tumblr, Reddit in pa Wordpress. (Animated GIFs, 2013)

Uporabo formata GIF opazimo še na mnogih spletnih mestih, med drugim 9GAG, TheWorstDrug in Giphy. Večina jih uporablja samodejno predvajanje formata, opaziti pa je tudi predvajanje ob premiku kurzorja na polje GIF vsebine (npr. spletno mesto Giphy).

Popularnost GIF-a vodi tudi k uporabi formata v komercialne namene in pa razvoju »cinemagraphov«, s katerimi ustvarjamo iluzijo neskončnega trenutka.

**»Misfit's Heart:** *Za animacijo uporabljam priljubljeni format GIF. Predvajanje animirane vsebine poteka z lebdenjem kurzorja nad sličico (»hover«).*



#### 4.1.1.1 Neskončni trenutek

Pri izpostavljanju trenutka/dogodka z zanko imamo več opcij. Izberemo lahko kateri koli trenutek/dogodek, vendar moramo za očem prijetno animacijo brez zatikanja in preskokov izbrati trenutek, kjer je lahko zadnja slička enaka prvi. Takrat je krog sklenjen.

Zanka lahko ustvari podobo realnosti, namreč tudi v realnem svetu opazimo trenutke, ki so »ponovljivi«. Ustvarimo neskončni trenutek. To je lahko na primer listanje časopisa, veter v laseh ali valovanje oceana. Z zanko lahko prikažemo tudi bolj enokratne dogodke, na primer skok s stavbe, padec s kolesom ali avtomobilsko trčenje, vendar se moramo tu za logično sklenitev kroga bolj potruditi.

Znotraj sličice lahko z zanko animiramo celotno dogajanje ali z gibanjem izpostavimo le en ponavljajoč element. Gibanje namreč pritegne pozornost.

*»Misfit's Heart: Za animacijo uporabljam format GIF. Pri vseh sličicah v stripu uporabljam tehniko neskončnega trenutka.«*

## 4.2 Povzetek

Z animacijo v stripu lahko povečamo estetsko vrednost celotnega dela in posamičnih sličic. Prefinjeno gibanje v zanki lahko na obiskovalca deluje pozitivno hipnotično, s slabo izvedbo pa lahko spodbuja tudi epileptične napade. Pri uporabi moramo biti premišljeni in previdni. Uporaba animacije v spletnem animiranem stripu pa ne pripomore zgolj k estetiki, vendar lahko (in naj bi) pripomogla tudi k zgodbi. Omogoča bolj dovršen prikaz dogodkov, kjer bi s statičnimi slikami lahko bili manj natančni ali pa bi za podoben učinek porabili več prostora.

## 5 UMEŠTITEV IN PRIMERJAVA PRAKTIČNEGA DELA

Na spletu najdemo različne digitalne animirane stripe, pri vsakem najdemo razlike in posebnosti.

### ***5.1 Sodobniki in podobna dela***

#### **5.1.1 RepoGhost: Thunderpaw, spletni animirani strip**

<http://thunderpaw.co/>

Gre za spletni animirani strip, kjer je za animacijo uporabljen format GIF. Animacije niso interaktivne, tečejo v neprekinjeni zanki, menjava strani poteka s klikom, navigacija po strani pa z drsenjem.

Zgodba govori o dveh izgubljenih psih prijateljih, Brunu in Olliju. Na poti do doma se jima dogajajo nenavadne stvari. Strip izhaja mesečno.

Jen Lee ustvarja pod umetniškim imenom RepoGhost iz stare kmetije v Idaho v Združenih državah Amerike.

(Jen Lee, 2015)

#### **5.1.2 Ryan Woodward: Bottom of the Ninth, animirani strip za tablične računalnike**

<http://www.bottom-of-the-ninth.com/botn/>

Animirani grafični roman je nastal pod vodstvom Ryana Woodwarda, ki je zbral ekipo in se projekta lotil z lastnimi sredstvi. Roman je narejen za tablične računalnike, možen pa je ogled tudi prek brskalnikov v Flash obliki. Uporablja se animacija v zanki in brez, sprožimo jo s klikom/dotikom, menjava strani pa simulira listanje pri fizičnem stripu. Animacija je narejena v 2D- in 3D-tehniki, zraven pa je slišati tudi zvočne efekte in ob kliku na govorne oblačke tudi govor.

Zgodba je postavljena v leto 2172 v mesto Tao City, kjer se Candy Cunningham, 18, ukvarja z moderno obliko bejzbola in bori s stereotipi. Projekt je nastal v letu 2012.

Ryan Woodward je svojo kariero začel kot animator in oblikovalec leta 1995. Delal je za Warner Brothers Feature Animation, Sony Pictures, Cartoon Network, Walt Disney Studios in Marvel Entertainment, Universal Pictures in Dreamworks Pictures pri projektih, kot so Space Jam, The Iron Giant, Osmosis Jones, Spider-man 2, Spider-man 3, Where the Wild Things Are, Ironman 2, Cowboys and Aliens, The Avengers, Snow White and The Huntsman in The Avengers. Ryan uči tudi na Brigham Young University, v prostem času pa neodvisno ustvarja.

(Ryan Woodward, 2012)

### **5.1.3 Vincent Giard: Bol, spletni animirani strip**

<http://aencre.org/blog/2010/bol-directors-cut/>

Kratki enostranski animirani strip je dober primer uporabe gibanja v zanki in neskončnega trenutka. Animacija je v GIF formatu, za predvajanje pa ne potrebuje ukaza uporabnika.

Zgodba spremlja lik, ki se ga v baru napije. Spremlja ga na poti domov, do postelje. S tresočimi se sličicami prikazuje vpliv alkohola na vizualno zaznavanje. Strip je nastal v letu 2010.

Vincent Giard je urednik revij, avtor knjig in voditelj dveh mikro in makro založb. Med njegova dela spadajo knjige Bunker, Pulseburst in Le Wagon engourdi. Prihaja iz Montreala v Kanadi.

(Vincent Giard, 2015)

### **5.1.4 Nwain by Terrana Cliff, spletni animirani strip**

<http://nwain.com/>

Strip je izdelan s programi Photoshop in Edge Animate, oporo pa jima daje HTML5. Animacija poteka v zanki in brez nje, uporablja se tudi neskončne trenutke. Strani menjamo s klikom.

Zgodba sledi Nwain, vitezinji, ki tava po deželi sanj v iskanju doma. Bori se s pošastmi, sodeluje v turnirjih, pomaga ljudem in se sooča z lastnimi težavami. Projekt je nastal v letu 2013 in traja še danes.

Terrana Cliff je umetnica, oblikovalka in animatorica iz Washingtona, Združene države Amerike.

(Terrana Cliff, 2015)

### **5.1.5 Thriftwood by Richey Ellinor, spletni animirani strip**

<http://thriftwoodcomic.com/>

Strip uporablja GIF-e in neskončne trenutke. Za premike po straneh uporabljamo drsenje, animacija pa za predvajanje ne potrebuje uporabnikovega ukaza.

Zgodba spremlja dekle in njen čustveni materializem. Projekt je nastal v letu 2014.

Avtorica živi v Karlshamu na Švedskem, kjer se ukvarja z ilustracijo, animacijo in ekologijo.

(Richey Ellinor, 2014)

### **5.1.6 Moth by Kat Rush, spletni animirani strip**

<http://mothcomic.smackjeeves.com/>

Strip je z animacijo skromen, ob uporabi pa se poslužuje zanke in neskončnega trenutka. Za predvajanje uporablja Flash, strani se menja s klikom, animacija ne potrebuje ukaza uporabnika.

Zgodba spremlja Taylorja Graya, ki si s svojimi telepatskimi zmožnostmi pomaga na begu pred mogočnim podjetjem, ki ga je ustvarilo, in demoni, ki ga lovijo. Strip izhaja tedensko že od leta 2012.

Kat Rush je 21-letna animatorka in umetnica. Zanimajo jo tudi strip, film in poezija, trenutno pa študira animacijo na fakulteti Sheridan College.

(Kat Rush, 2015)

### **5.1.7 Nevermind the Bullets by Steaw Web Design, spletni animirani strip**

<http://www.nevermindthebullets.com/>

Je strip s horizontalno postavitvijo, kjer se animacija odvija s premikom kurzorja, na enak način pa se menjajo strani. Uporablja se HTML5. Projekt služi kot prikaz zmogljivosti takrat novega Internet Explorerja 9.

Zgodba se odvija v tihem mestu LongHorn Gush, kjer vladajo banditi. S prihodom kavboja Billa pa se stvari zapletejo.

Steaw Web Design je interaktivni studio iz Pariza.

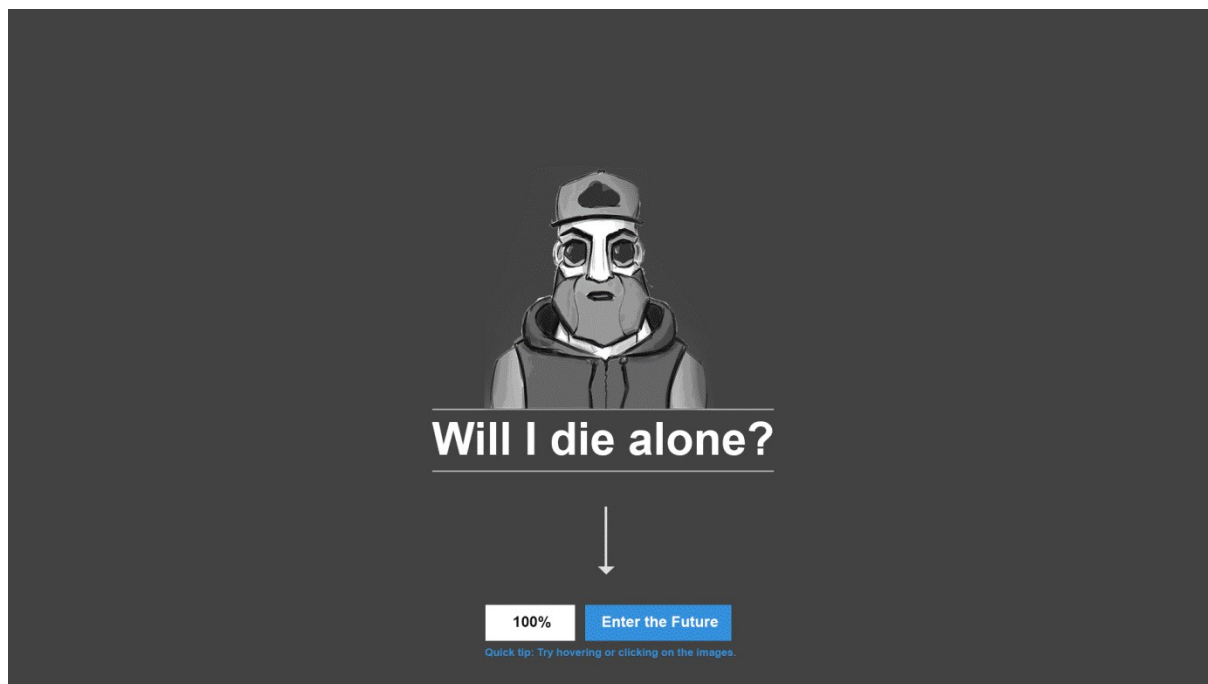
(Steaw Web Design, 2015)

## **5.2 Moje delo – Misfit's Heart (v izdelavi)**

[www.misfitsheart.com](http://www.misfitsheart.com)

Strip za animacijo uporablja format GIF, znotraj sličic pa gibanje prikazuje z neskončnimi trenutki. Menjava strani poteka s pomočjo drsenja, animacija pa se predvaja ob lebdenju nad vsebino. Spletno mesto uporablja vertikalno postavitev in »preloader« vsebine. Strip je prilagojen različnim velikostim zaslona.

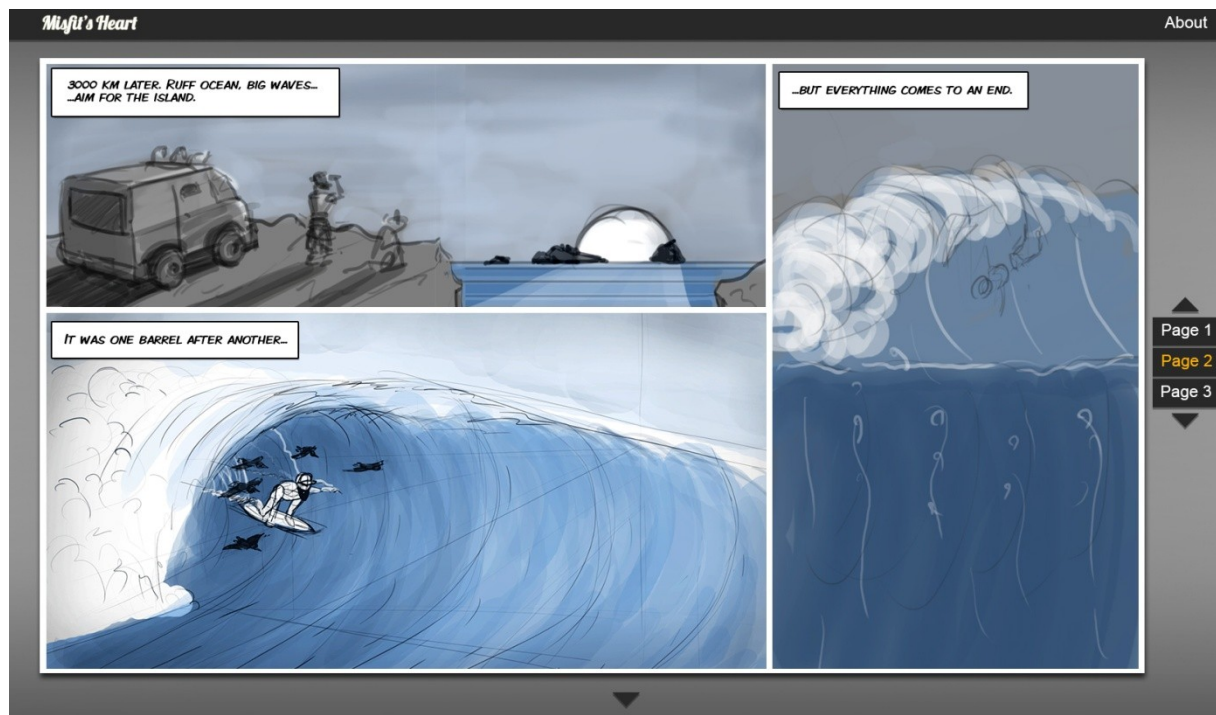
Zgodba spremlja Indija, samostojnega in neodvisnega mehanika in izumitelja. S stanjem v družbi ni zadovoljen, zato od nje beži. Pa mu bo uspelo?



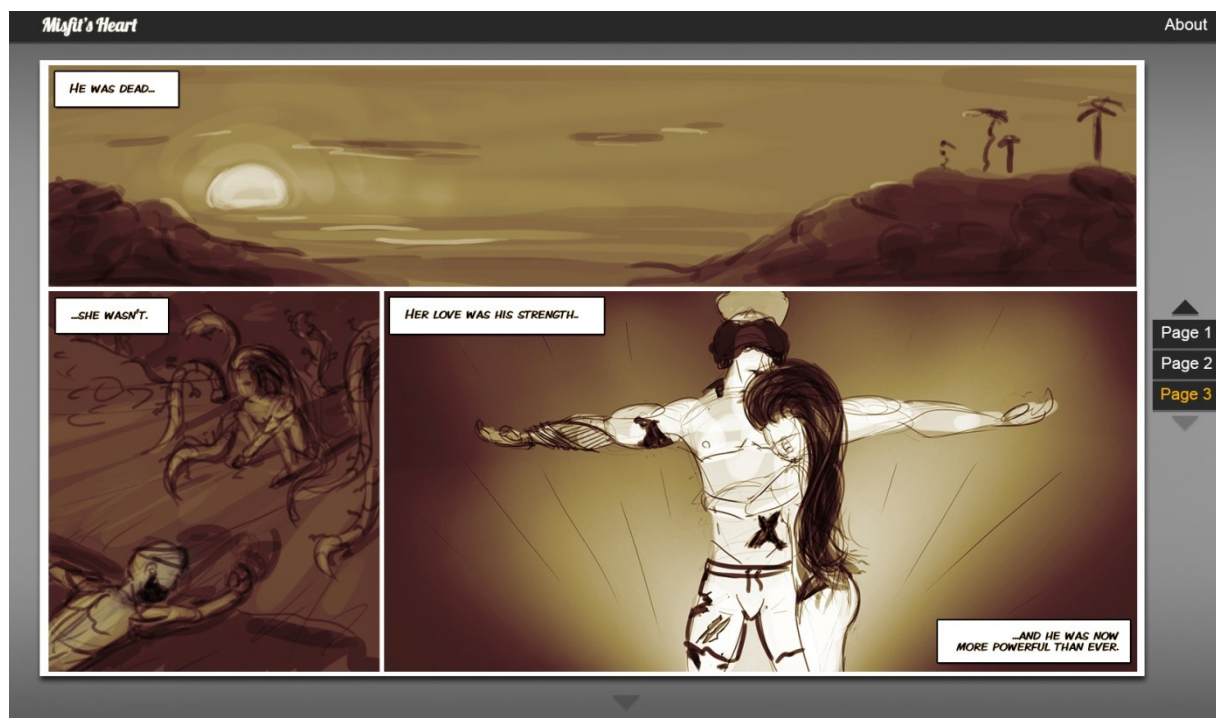
S 23: Marko Por, uvodna stran/»preloader« stripa Misfit's Heart, 2015



S 24: Marko Por, prva stran stripa Misfit's Heart, 2015



S 25: Marko Por, druga stran stripa Misfit's Heart, 2015



S 26: Marko Por, tretja stran stripa Misfit's Heart, 2015

## 6 ZAKLJUČEK

Nov medij omogoča nove oblike. To ne pomeni, da so stare zanemarljive, prav tako ne, da imajo nove svetlo prihodnost. Tekom razvoja spleta vidimo nove oblike pripovedi zgodbe, veliko pa še vedno ostaja neraziskano. Nova oblika stripa še ni dobila svoje končne oblike, morda je v tem vseskozi razvijajočem se mediju tudi nikdar ne bo.

Z nalogo sem se preko raziskav poskušal približati sodobnejši verziji stripa na spletu. Raziskoval sem več faktorjev, ki bi lahko pripomogli k uspešnosti stripa na spletu; zgodbo v stripu in zakone stripa, poznavanje spletnega uporabnika in prilagajanje vsebine spletnemu uporabniku ter animacijo znotraj stripa.

Kvaliteta zgodbe je v veliki meri odvisna od njene **strukture** in **elementov**. Pravila so enaka pri vseh medijih, strip ni izjema. Oblika in elementi stripa so bolj kompleksni. Strip ima svoja **unikatna pravila**, pozorni moramo biti na **velikost beline** in **izbiro prehodov**.

Uporabnik spleta je **aktiven**. Raziskave nakazujejo, da ima **kratek razpon pozornosti**, najraje pa ima **spletno druženje**. Temu se mora s premišljenim **konceptom**, **vsebino** in smiselno zasnovanim **uporabniškim vmesnikom** prilagoditi spletni strip.

Z animacijo vzbudimo pozornost. Priljubljen je format **GIF**, vizualna prijetnost ogleda pa se skriva v prefinjeni uporabi **neskončnega trenutka**.

V zadnjem času je na spletu opaziti vse več primerov spletnih animiranih stripov. Večina ustvarjalcev razvija brez ekipe in samostojno, kar se ponavadi pozna na kvaliteti. Predvidevam, da bo ob popularnosti nadaljnji razvoj večkrat potekal v skupinah, saj je za uspešno realizacijo animiranega spletnega stripa potrebno znanje pripovedovanja zgodb, animiranja, oblikovanja, programiranja, oblikovanja zvoka in marketinga.

Nadaljnji razvoj bo lahko vezan tudi na hitrejšje povezave, povezavo med napravami, večje in manjše ekrane ali celo na virtualno realnost.

Spletni animirani strip ima pred sabo še dolgo pot, a ob sebi ima močne zaveznike – moč zgodbe, čar spleta in atraktivnost animacije.

## II LITERATURA IN VIRI

### PUBLIKACIJE

1. Scott McCloud, Understanding Comics: The Invisible Art. United States of America: Harper Perennial, 1993. 215 str.
2. Scott McCloud, Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. Canada: HarperCollins, 2000. 237 str.
3. Scott McCloud, Kako razumeti strip: o nevidni umetnosti. 1. Izdaja. Ljubljana: Cankarjeva založba, 2011. 215 str.
4. Janez Strehovec, Umetnost Interneta. Ljubljana: Študentska založba, zbirka Koda, 2003. 350 str.
5. Roger Sabin, Comics, Comix & Graphic Novels. London: Phaidon Press Limited, 1997. 240 str.
6. Paul Gravett, Manga Sixty Years of Japanese Comics. London: Laurence King Publishing Ltd., 2004. 176 str.

### VIDEO VIRI

1. Jennifer Aaker, Jennifer Aaker: Harnessing the Power of Stories, Stanford Graduate School of Business, 2013  
<https://www.youtube.com/watch?v=9X0weDMh9C4>
2. Animated GIFs: The Birth of a Medium, Off Book, PBS Digital Studios, 2012  
<https://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mxM8g>

### SPLETNI VIRI

1. Cody C. Delistraty, The Psychological Comforts of Storytelling, 2.11.2014  
<http://www.theatlantic.com/health/archive/2014/11/the-psychological-comforts-of-storytelling/381964/>
2. Wikipedia, Narrative Therapy, 2015  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Narrative\\_therapy](http://en.wikipedia.org/wiki/Narrative_therapy)



3. Wikipedia, Oral Storytelling, 2014

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Oral\\_storytelling](http://en.wikipedia.org/wiki/Oral_storytelling)>

4. Wikipedia, History of Painting, 2015

<[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_painting)>

5. Wikipedia, Cave Painting, 2014

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Cave_painting)>

6. Wikipedia, History of writing, 2015

<[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_writing](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_writing)>

7. Deb Aoki, Early Origins of Japanese Comics, 2015

<<http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>>

8. Wikipedia, History of comics, 2014

<[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics)>

9. Wikipedia, Golden Age of Comic Books, 2014

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Golden\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Age_of_Comic_Books)>

10. Wikipedia, Silver Age of Comic Books, 2015

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Silver\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Silver_Age_of_Comic_Books)>

11. Wikipedia, Bronze Age of Comic Books, 2014

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Bronze\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Bronze_Age_of_Comic_Books)>

12. Chuck Palahniuk, Stranger Than Fiction: True Stories, 2004

<<https://www.goodreads.com/quotes/71875-a-good-story-should-make-you-laugh-and-a-moment>>

13. Aaron Shepard, What Makes a Good Story?, 1998

<<http://www.aaronsherp.com/youngauthor/elements.html>>

14. Simon Morden, What Makes a Good Story?, 2007

<<http://www.simonmorden.com/about/essays/what-makes-a-good-story/>>

15. Short Story Elements, 2015

<<http://hrsbstaff.ednet.ns.ca/engramia/elements.html>>

16. Admin, Difference Between Theme and Moral, 2012

<<http://www.differencebetween.com/difference-between-theme-and-vs-moral/>>

17. Wikipedia, Dramatika, 2014

<<http://sl.wikipedia.org/wiki/Dramatika>>

18. Mark O'Bannon, How Setting Affects Your Story, 2011

<<http://www.betterstorytelling.net/thebasics/howsettingaffectsyourstory.html>>

19. Bronwyn Hemus, Is the third person point of view too impersonal?, 2014

<<https://www.standoutbooks.com/third-person-point-view/>>

20. Digital, 2005

<<http://whatis.techtarget.com/definition/digital>>

21. Wikipedia, Digital storytelling, 2014

[<http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_storytelling>](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling)

22. Janez Strehovec, Pismenost za svetovni splet, Jezik in slovstvo letnik 49. številka 1, 2004, str. 83-96.

[<http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:doc-IARNXA9W>](http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:doc-IARNXA9W)

23. Daily Internet Activities, 2008

[<http://www.infoplease.com/ipa/A0921860.html>](http://www.infoplease.com/ipa/A0921860.html)

24. Barry M. Leiner, Vinton G. Cerf, David D. Clark, Robert E. Kahn, Leonard Kleinrock, Daniel C. Lynch, Jon Postel, Larry G. Roberts, Stephen Wolff, Brief History of the Internet, 2015

[<http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet>](http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet)

25. Zgodovina interneta, 2015

[<http://splet-stari.fnm.uni-mb.si/pedagoska/didgradiva/nastopi/didrac2/00/2/zgodovina\\_interneta.htm>](http://splet-stari.fnm.uni-mb.si/pedagoska/didgradiva/nastopi/didrac2/00/2/zgodovina_interneta.htm)

26. Sareh Aghaei, Mohammad Ali Nematbakhsh, Hadi Khosravi Farsani, Evolution of the World Wide Web: From Web 1.0 to Web 4.0, 2012

[<http://airccse.org/journal/ijwest/papers/3112ijwest01.pdf>](http://airccse.org/journal/ijwest/papers/3112ijwest01.pdf)

27. Web 1.0 vs Web 2.0 vs Web 3.0 vs Web 4.0 vs Web 5.0 – A bird's eye on the evolution and definition, 2015

[<https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/>](https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/)

28. Myia Kelly, A Look Back at 20+ Years of Website Design, 2013

[<http://blog.hubspot.com/marketing/look-back-20-years-website-design>](http://blog.hubspot.com/marketing/look-back-20-years-website-design)

29. The Evolution of the Web, 2012

<<http://www.evolutionoftheweb.com/>>

30. Internet Users, 2014

<<http://www.internetlivestats.com/internet-users/>>

31. Distribution of Internet Users Worldwide as of June 2014, by Age Group

<<http://www.statista.com/statistics/272365/age-distribution-of-internet-users-worldwide>>

32. World Internet Users and 2014 Population Stats, 2014

<<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>

33. Top U.S. Web Brands and Parent Companies for September 2009, 2009

<<http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2009/top-u-s-web-brands-and-parent-companies-for-september-2009.html>>

34. Mobile Continues to Steal Share of US Adults' Daily Time Spent with Media, 22.4. 2014

<<http://www.emarketer.com/Article/Mobile-Continues-Steal-Share-of-US-Adults-Daily-Time-Spent-with-Media/1010782>>

35. State of the Media: The Social Media Report, 2011

<<http://akgul.bilkent.edu.tr/Nielsen/nielsen-social-media-report.pdf>>

36. Felix Richter, Social Networking Is the No. 1 Online Activity in the U.S., 2013

<<http://www.statista.com/chart/1238/digital-media-use-in-the-us/>>

37. Matt Tatham, For every hour online Americans spend 16 minutes on social networks, 2013

<<http://www.experian.com/blogs/marketing-forward/2013/04/18/for-every-hour-online-americans-spend-16-minutes-on-social-networks/>>

38. Jakob Nielsen, Tunnel Vision and Selective Attention, 2012

<<http://www.nngroup.com/articles/tunnel-vision-and-selective-attention/>>

39. Jakob Nielsen, How Little Do Users Read?, 2008

<<http://www.nngroup.com/articles/how-little-do-users-read>>

40. Jakob Nielsen, Scrolling and Attention, 2010

<<http://www.nngroup.com/articles/scrolling-and-attention>>

41. Wikipedia, Attention economy, 2015

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Attention\\_economy](http://en.wikipedia.org/wiki/Attention_economy)>

42. Attention Span Statistics, 2014

<<http://www.statisticbrain.com/attention-span-statistics/>>

43. Rob Weatherhead, Say it quick, say it well – the attention span of a modern internet consumer, 2014

<<http://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2012/mar/19/attention-span-internet-consumer>>

44. Jakob Nielsen, Response Times: The 3 Important Limits, 1993

<<http://www.nngroup.com/articles/response-times-3-important-limits/>>

45. Generation Lonely? 39 Percent of Americans Spend More Time Socializing Online Than Face-to-Face, 2012

<<http://www.marketwired.com/press-release/generation-lonely-39-percent-americans-spend-more-time-socializing-online-than-face-1648444.htm>>

46. User Experience Basics, 2015

<<http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>>

47. Jesse James Garrett, The Elements of User Experience, 2000

<<http://uxdesign.com/assets/Elements-of-User-Experience.pdf>>

48. User Research Basics, 2015

<<http://www.usability.gov/what-and-why/user-research.html>>

49. A Good User Interface, 2014

<<https://goodui.org>>

50. Paras Chopra, Do human photos on a landing page increase sales and conversions?, 2011

<<https://vwo.com/blog/human-landing-page-increase-conversion-rate/#>>

51. Interaction Design Basics, 2015

< <http://www.usability.gov/what-and-why/interaction-design.html>>

52. Katie Sherwin, Beware Horizontal Scrolling and Mimicking Swipe on Desktop, 2014

<http://www.nngroup.com/articles/horizontal-scrolling/>

53. Anthony, Why Scrolling is the New Click, 2012

<<http://uxmovement.com/navigation/why-scrolling-is-the-new-click/>>

54. Jonathan Follett, Audio and the User Experience, 18.6. 2007

<<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/06/audio-and-the-user-experience.php>>

55. Esther Blankenship, Appendix: Definitions of the Most Common Types of Animation on the Web, 2015

<[http://www.sapdesignguild.org/community/design/definition\\_animation.asp](http://www.sapdesignguild.org/community/design/definition_animation.asp)>

56. Alex Williams, Fresh From the Internet's Attic, 2013

<[http://www.nytimes.com/2013/02/14/fashion/common-on-early-internet-gif-files-make-comeback.html?\\_r=2&](http://www.nytimes.com/2013/02/14/fashion/common-on-early-internet-gif-files-make-comeback.html?_r=2&)>

57. Wikipedia, GIF, 2015

<<http://en.wikipedia.org/wiki/GIF>>

58. Steaw Web Design, Never Mind The Bullets, 2015

<<http://www.nevermindthebullets.com>>

59. Kat Rush, Moth, 2015

<<http://mothcomic.smackjeeves.com/>>

60. Richey Ellinor, Thriftwood, 2014

<<http://thriftwoodcomic.com/about>>

61. Terrana Cliff, Nwain, 2015

<[http://nwain.com/?page\\_id=145](http://nwain.com/?page_id=145)>

62. Vincent Giard, Vincent Giard est debout., 2015

<<http://aencre.org/blog/bio?lang=en>>

63. Ryan Woodward, Bottom of the Ninth, 2012

[<http://www.bottom-of-the-ninth.com/>](http://www.bottom-of-the-ninth.com/)

64. Jen Lee, Thunderpaw, 2015

[<http://thunderpaw.co/>](http://thunderpaw.co/)

### III SEZNAM SLIKOVNEGA GRADIVA

1. Slika 1: Posrednik: Serge Lachinov, 2009: Tapisserie de Bayeux, 1066

[<http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux\\_Tapestry>](http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry)

2. Slika 2: Posrednik: Malcolm Warrington, Victorian Newspaper and Magazine Illustrations, 2012. Avtor: Charles Henry Ross, Ally Sloper's Half Holiday, 1886

[<http://www.fotolibra.com/gallery/696979/ally-sloper-half-holiday-comic>](http://www.fotolibra.com/gallery/696979/ally-sloper-half-holiday-comic)

3. Slika 3: Posrednik: Khaosworks, 2005. Avtorja: Jack Kirby in Joe Simon, Timely Comics, Cover of Captain America Comics #1, 1941

[<http://en.wikipedia.org/wiki/Captain\\_America>](http://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America)

4. Slika 4: Avtor: Frank Miller, Cover of Batman: The Dark Knight #1, 1986

[<http://www.comics.org/issue/40854/cover/4/>](http://www.comics.org/issue/40854/cover/4/)

5. Slika 5: Avtor: Marko Por, Razvoj lika Indie za strip Misfit's Heart, 2014

6. Slika 6: Avtor: Marko Por, Razvoj prostorov dogajanja za strip Misfit's Heart, 2014

7. Slika 7: Avtor: Scott McCloud, The Picture Plane, Understanding Comics, 1993

8. Slika 8: Avtor: Marko Por, Razvoj stila risbe za strip Misfit's Heart, 2014

9. Slika 9: Avtor: Scott McCloud, Prehod med dvema trenutkoma, Understanding Comics, 1993



10. Slika 10: Avtor: Scott McCloud, Prehod med dvema dejanjema, Understanding Comics, 1993
11. Slika 11: Avtor: Scott McCloud, Prehod med dvema dogodkoma, Understanding Comics, 1993
12. Slika 12: Avtor: Scott McCloud, Prehod med dvema prizoroma, Understanding Comics, 1993
13. Slika 13: Avtor: Scott McCloud, Prehod med dvema vidikoma, Understanding Comics, 1993
14. Slika 14: Avtor: Scott McCloud, Prehod brez povezave, Understanding Comics, 1993
15. Slika 15: Avtor: Marko Por, Razvoj barvnih shem za strip Misfit's Heart, 2014
16. Slika 16: Avtor: Scott McCloud, Porphyria's Lover, 1998  
[<http://scottmcccloud.com/1-webcomics/porphyria/porphyria.html>](http://scottmcccloud.com/1-webcomics/porphyria/porphyria.html)
17. Slika 17: Avtor: Drew Weing, Pup - Heat Death, 2015  
[<http://www.drewweing.com/puppages/13pup.html>](http://www.drewweing.com/puppages/13pup.html)
18. Slika 18: Avtor: Scott McCloud, The Right Number, 2003  
[<http://scottmcccloud.com/1-webcomics/trn/index.html>](http://scottmcccloud.com/1-webcomics/trn/index.html)
19. Slika 19: Statista, GfK, IAB, Social Networking Is the No. 1 Online Activity in the U.S., 2012  
[<http://www.statista.com/chart/1238/digital-media-use-in-the-us/>](http://www.statista.com/chart/1238/digital-media-use-in-the-us/)
20. Slika 20: Avtor: Matt Tatham, Experian Marketing Services, For Every Hour Online Americans Spend 16 Minutes on Social Networks, 2013  
[<http://www.experian.com/blogs/marketing-forward/2013/04/18/for-every-hour-online-americans-spend-16-minutes-on-social-networks>](http://www.experian.com/blogs/marketing-forward/2013/04/18/for-every-hour-online-americans-spend-16-minutes-on-social-networks)
21. Slika 21: Avtor: Marko Por, Razvoj uporabniškega vmesnika za strip Misfit's Heart, 2014

22. Slika 22: Avtorja: Michael Girard, Robert Lurye, Dancing Baby, 1996

<<http://knowyourmeme.com/memes/dancing-baby>>

23. Slika 23: Avtor: Marko Por, Uvodna stran/»preloader« stripa Misfit's Heart, 2015

24. Slika 24: Avtor: Marko Por, Prva stran stripa Misfit's Heart, 2015

25. Slika 25: Avtor: Marko Por, Druga stran stripa Misfit's Heart, 2015

26. Slika 26: Avtor: Marko Por, Tretja stran stripa Misfit's Heart, 2015

## IV SEZNAM PRILOG NA ELEKTRONSKEM NOSILCU

Priloženi DVD-nosilec je sestavljen iz dveh delov:

**1. Praktični del vsebuje:**

Spletni animirani strip Misfit's Heart

**2. Podatkovni del vsebuje:**

Raziskava z naslovom Spletna zgodba, Optimizacija spletnega animiranega stripa

## V SEZNAM ZASLUG

**Mentorja:** doc. dr. Peter Purg (teoretično delo) in doc. Robert Černelč (praktično delo)

**Prevod:** Ksenija Pečnik, prof. angl.

**Jezikovni pregled:** Nataša Koražija, prof. slov.

**Producent:** Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici

## VI O AVTORJU

Marko Por je animator, ilustrator, grafični oblikovalec, zadnje čase pa tudi spletni umetnik in pripovedovalec zgodb. V prostem času je ljubitelj narave in športa.

Avtorjeva dela so zbrana na spletni strani: [www.markopor.com](http://www.markopor.com)

## VII IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisani Marko Por izjavljam, da sem avtor diplomskega dela z naslovom »Spletna zgodba: Optimizacija spletnega animiranega stripa«.